no.181
1982年2/1
アミューズメント通信
FEBRUARY 1, 1982

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) -US$60.00 per year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人 赤木真澄 〒530大阪市北区神山町9-16(山名ビル) ☎06(314)0309 定価300円 年間購読料7,200円(送料共)

米国シアトルに工場建設

任天堂、業務用TVゲーム機生産目的で今年中に

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は米国のシアトル市郊外にTVゲーム機の組立て工場を建設する計画で、早ければ今年末から現地生産に乗り出すもよう。

同社は一昨年十一月以来、米国現地法人「ニンテンドー・オブ・アメリカINC」（本社ニューヨーク市、荒川実社長）により米国とカナダへの本格的な販売を展開しているが、同社「ドンキーコング」中心に米国向け輸出が急増してきた。このため米国で現地生産に踏み切ることになったもので、シアトル市郊外に十万平方㍍の土地を購入、早ければ今年三月に着工、十二月稼働の予定だ。当初は基板を日本から輸出し、現地で一日二百五十台を生産していくという。

ATEを超えたIMA

アーケード機の出品内容など充実

アーケード市場冷却化と逆比例するG機の台頭

上の写真は第38回ATE会場にて

ヨーロッパのTVゲームブームは飽和状態を過ぎ、マーケットはすっかり冷却化したことを示したのが、今年のATEであった。全般的なアーケードゲームの沈滞化に伴ない、TVものを含めたギャンブルマシン（法律で認められたAWP機から非合法機まで）が着実にその勢力を拡大してきており、アミューズメントからギャンブルへと状況は確実に逆行しつつある。これを、コピー横行に悪のりしてマーケットを混乱、縮小させた報いと受けとることも可能である（反対に米国では沈滞気味ながらもアーケードTV機はなお盛んであるし、Gマシンとは一線を画している）。

ヨーロッパ最大のAMショーであるATE（アミューズメント・トレーズ・エキジビション）は第三十八回を迎え、一月十八日から四日間、英国バーミンガムのNEC展示会場で開かれ、AM機とGマシンの世界的動向を示した。会場は一段と広くなり、出展社数も二百五社（昨年は百六十九社）と一段と増加した。しかし、バーミンガムは地方都市でしかなく、しかもロンドンとの間を結ぶ国鉄が一月十三日から断続的な全面ストを決行しているため、交通の便も悪く（さらに寒波のためフランクフルトへの空路もふさがる結果になった）、入場者は例年より少なかったようである。

TVゲームのコピーを今まで野放し状態にしてきたATEは、今年もわけのわからない展示をいくつか許した。マーケットの秩序という点からすれば、米国AMOAが最も整然とさせており、日本のAMショー、西独IMAがそれに続くと考えられる。それほどATEは数だけで内容が伴なわなくなっており、数年前までのATEのよさを知っている人びとをがっかりさせた。

ATE以上の成果を挙げたのは西独IMAで、ATEとほぼ同時期の二十一日から四日間、フランクフルトのメッセゲレンデで開かれた。寒波による障害を除き交通の便や会場構成などが見直され、アーケードものはATE以上に内容の充実したものになった。ただ乗物機関係は一月九日から六日間、デュッセルドルフで開かれたシャウステラー82に集中したため、ATE、IMAとも今回は乗物機の出品が目立って少なくなってしまった。

全般的傾向は以上のとおりで、詳しくは次号以下で報じるが、すでにAM業界は国際化時代に入っており、その中で内容ある"遊び"を求めようとする意欲だけは決して衰えていないことを示したのも、これらヨーロッパ三大ショーであった。

ふくおか博に全周映像館

明昌特殊産業が「ダイノラマ360」導入を進める

「ふくおか82大博覧会」会場予想図から

三月十九日から五月三十日までの七十三日間、「ふくおか82大博覧会」が福岡市で開催され、その遊園地部分を明昌特殊産業㈱（本社大阪、岡本昌明社長）が担当するほかメイン施設「ダイノラマ360」を導入することが明らかになった。

この博覧会は福岡市の大濠公園と舞鶴公園一帯を会場として、福岡県、福岡市、西日本新聞社の共催により開かれるもので、「宇宙科学館」「自動車館」など十五のパビリオンが中心になっている。会場は科学が中心のテーマゾーン、文化がテーマのリビングゾーン、娯楽中心のファミリーゾーンと三区分されている。

明昌特殊産業㈱からはファミリーゾーンに機械が導入される。そのメーンは「巨大映像館」に設置される「ダイノラマ360」（米国クリエイティブ・アトラクション社製）。これは同社が初めて日本に導入するもので、ひとつの映写で大円形ドームのほとんど全面に映像を写し出せるシステム。また「スリラー館」の一部を担当するほか、大型遊戯機械を数機種設置することになっている。

なお同社では七月十七日から九月十五日まで島根県松江市で開かれる「くにびき・こども博」にも遊戯機を設置することになっている。これで同社は今年、「北海道博」（前号既報）とあわせて三つの博覧会で遊戯機を展開することになった。

各社「商品展開」特集 6面以下

メダルゲーム10周年記念・第1回全日本ビンゴチャンピオン大会

参加千人がビンゴに挑戦

古城君（大学生）優勝

12月13日に決勝大会開かれ

「第一回全日本ビンゴチャンピオン大会」が昨年一年間を通じて無料で実施され、十二月十三日、新宿の「ビンゴイン・ミラノ」にて決勝大会を盛大に開催、入賞者には海外へのペア旅行などの豪華賞品が贈られた。当日はメダルゲーム十周年記念イベントなど各種の催しも行なわれ、延べ約千二百人の来場者がつめかけて大盛況となった。

これは㈱シグマが同大会を円滑に進めるために設立した「全日本ビンゴ協会」（事務局＝㈱シグマ内、真鍋勝紀会長）の主催により、ビンゴの普及と同社ビンゴゲーム場チェーン「ビンゴイン」のイメージアップとともに、ビンゴファン相互の親睦を図ることを趣旨として開かれたもの。

同大会は参加資格を十八歳以上として参加費無料で実施。都内「ビンゴイン」五店にて予選大会が行なわれ、予選通過者により決勝大会で優勝が争われた。予選大会は五店で一月から十一月まで隔月に年六回、合計三十回開かれ、各回の最高得点者三十名が決勝に進出。予選会場となった五店は「サブナード」「ミラノ」「池袋」「渋谷」「高田馬場」の各店で、全参加者数は約千人にのぼった。

十二月十三日の決勝大会は新宿歌舞伎町の東急文化会館新館三階にある「ビンゴイン・ミラノ」にて午後一時から開催。決勝進出者のうち六名が欠場し、二十四名が三時間半にわたる熱戦を繰り広げた。競技方法については十機種のビンゴマシンを各二ゲームずつプレイし、計二十ゲームの総合得点により順位が決定された。使用された十機種のマシンはすべてバリービンゴで、20ホールタイプが三機種、OKタイプ五機種、600タイプ二機種。そのうちOKタイプの一機種は㈱シグマが改造を加えた「サーカス・サーカス」で、これはバックガラスを斬新なデザインにし新しいフィーチャーも付けられ、昨年十月から同社ロケに設置されたもの。

決勝出場選手二十四名は、ビンゴプレイ歴十年以上のベテランからまだ数回目というラッキーな者までさまざま。そのうち女性が二人含まれている。

決勝の結果、キャリア一年の東京理科大学一年、古城竹志さんが優勝し米国西海岸八日間のペア旅行を手中にした。準優勝は会社員の小林一さんで香港・マカオ五日間ペア旅行を獲得、三位以下にはオートバイ、自転車、マイクロカセットのほかバックギャモン、ダーツ、シミュレーションゲームなどの玩具が贈られた。

上の写真中央、左から右へチャンピオンとなった古城君、司会のせんだみつお、大会顧問の安部氏（シグマ顧問）

上の写真はビンゴ決勝大会のようす。手前は女性2名のうち惜しくも8位となった矢羽みどりさん

熱気こもる決勝大会競技光景

せんだみつお活躍

GFミラノで記念行事に

なお決勝大会にあわせて一般来場者に対し「優勝者当てクイズ」、せんだみつおによるショータイムやチャリティー・オークション、パーティービンゴなど各種の催しが行なわれている。さらに同館一階の「ゲームファンタジア・ミラノ」では、同店が日本初の本格的メダルゲーム場で十年目を迎えたことから「メダルゲーム十周年記念イベント」を開催。同店前の歌舞伎町広場でチアガールによるダンス、直径二㍍の大円盤を回しその停止位置によりいろいろな賞品がプレゼントされる「フォーチュン大会」などが行なわれ、店内では決勝大会の模様がTV画面に実況中継されメダルのサービスがあるなど、決勝大会とタイアップして一層盛り上がったものになった。

このビンゴ大会は毎年実施され、今年の第二回大会の予選はすでに始まっており、決勝大会は十二月十九日に予定されている。

GFミラノの1Fで、せんだみつおも参加してメダルゲーム10周年記念のイベント

「クイズキング」など

ジャパン・エキスポにアポロが出品

米国社会が日本を理解する一助に

日本製品を米国に紹介する見本市「ジャパン・エキスポ81」が昨年十一月十九日から二十二日までの四日間、ロサンゼルス・コンベンションセンターにて開催され、これにAM業界から㈱アポロ（本社＝大阪市南区難波新地四番町十二、段為森社長）が出展した。

この催しはジャパン・エキスポ社が主催し日米文化協会、海外広報協会が後援、南カリフォルニア日系人商業会議所などの協賛により日本文化と日本製品の紹介を通じ日本を理解してもらおうというもので、一昨年に第一回が開かれ今回で第二回目になる。来場者は地元日系人と米国の一般市民で、第一回目が七万人、第二回目が十万人を数えて話題を呼び、日米親善にも大きな役割を果たしたもようである。

六千坪という会場フロアに四百以上の出展社が文化、企業、食品と大きく三部門に分かれて展示、即売を行なった。なかでもすし、うどんなどの日本食や自動車に人気が集中したという。また会場内のステージでは着物の着つけ、日本舞踊、茶道、墨絵などが披露された。

出展のほとんどは現地法人あるいは米国内で営業している日本食レストランなどだが、日本国内から直接製品を持ち込んだのは㈱アポロほか数社。㈱アポロは同社開発のオリジナルTVゲーム機「クイズ・キング」十台、㈲三立技研製TVゲーム機「ジャンピューター」十台、計二十台のTVゲーム機を出品。「クイズ・キング」はTV画面に出たクイズを次々に答えていくもの。両機とも期間中は二十五㌣硬貨一枚で一ゲームに設定し、計約二千人、一日平均五百人のプレイヤーを動員した。

同社では「あらゆる機会をとらえてTVゲーム機の普及およびその健全性をPRしていくという方針から、その一環として今回出展したわけだが、予想以上の成果があった」としている。なお前回の第一回ジャパン・エキスポにはセガ社、タイトーなどが出展している。

今回の催しは国際障害者年に当たることから、その利益の一部は福祉施設に寄付されるとのこと。第三回目は今年秋に開かれるが、今度はさらに規模を大きくしロサンゼルスのほかサンフランシスコ、ニューヨークと計三カ所での開催が予定されている。

㈱アポロの展示小間のようす

改正・青少年保護条例に協力し

健全営業を推進

長崎県健全娯楽業組合が発足

長崎県内のオペレーターが集まって健全娯楽を推進するために昨年十二月、「長崎県健全娯楽業組合」を結成した。

これは昨年七月に県青少年保護育成条例の改正条例が施行され、メダルゲーム場などに規制が加えられた（本紙第176号既報）が、県内オペレーターたちによると、同改正条例の施行に伴なうトラブルは県側との考え方の相違、また話し合いもなかったことから生じたものとしており、そのため今後は県側に協力し健全営業を進めていく窓口が必要とのことから、業者組合を設立することになったもの。

同組合の発足式は十二月十六日に開かれ、役員を選任し定款などが決められた。それによると同組合は健全娯楽の振興により組合員の社会的地位向上と福祉社会の発展に寄与することを目的としており、組合員の資格は長崎県内で硬貨作動式娯楽機の運営に携わっている業者で、他府県の業者も含まれる。組合員数はセガ社やタイトーなども加わり二十六社。役員は理事長＝平岩勲氏（㈲九娯貿易）、副理事長＝島田武氏（東亜観光㈱）、土井栄三氏（㈲佐世保娯楽特機）、理事＝松野明治氏（長崎娯楽）、理事兼会計＝土井栄氏（㈲土井企画）。

今後同組合は条例を尊重して健全娯楽を進めるもようだが、当面は組合員の各ロケーションに「当店は長崎県少年保護育成条例の協力店です」の貼り紙を掲示し、とくに同条例でうたわれているメダルゲーム場への未成年者の立入禁止、一般のゲーム場への深夜における未成年者の立入禁止などの規制を遵守していくもよう。

なお同組合の事務局は、長崎県佐世保市島瀬町一の二、㈲九娯貿易内、☎〇九五六－二三－七三三一。

上の写真は長崎県健全娯楽組合が作成した、条例協力ポスターから

優秀アイデアは2名

セガ社募集のTVゲームアイデアに2240件の応募

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、ローゼン社長）では昨年四月下旬以降、マイコン愛好者やTVゲームファンを対象に「81TVゲームアイデア大賞」のタイトルでTVゲームアイデアの募集を行ない、応募作品の中から優秀賞に選ばれた二名を十二月二十五日、同本社に招き表彰した。

このアイデア募集は六月十五日に締切られ、応募有効作品二千二百四十件について、越智止戈之助・技術担当取締役を委員長とする審査委員会が審査に当った。その結果「アイデア大賞」（賞金百万円）は該当者なしとなったが、優秀賞（同十万円）が田尻智君（十六歳、東京工業高専一年）の「スプリング・ストレンジャー」と、前川洋一君（十四歳、蕨市立第二中学三年）の「ジャンピン・コモーティブ」の二名に決定した。

十二月二十五日、本社会議室でその表彰式が行なわれ、越智委員長はゲームの当初人気（アタック）を大きく、人気の持続（サステイン）を長くするものをゲームの優秀さの度合いとして選考した、と説明、受賞者と親しく新ゲームについて懇談した。同社では今年もこうした試みを続けたいとしている。

ゲームアイデア優秀賞授与式にて（写真左から）田尻君、越智氏、前川君

福祉施設に寄贈

JOUが乗物機、TVゲーム機など

盲人指導用に点字辞典なども

日本娯楽機械オペレーター協同組合（事務局＝東京都渋谷区渋谷三の六の二、第二矢木ビル、☎四〇九－五二二二、加茂桂理事長、組合員数四十五社、略称JOU）では、福祉施設にゲーム機を寄贈、また盲人のために点字の辞典をプレゼント、そして青少年の育成にと資金援助をするなど精力的に活動を展開している。

これは各組合員の利益を社会に還元するとともに、健全娯楽をPRし業界のイメージアップをその趣旨として行なわれているもの。

まず昨年十一月四日、東京都児童会館（渋谷区渋谷一の十八の二四、繁井武代館長）にテーブル型TVゲーム機と定置式乗物機を各一台ずつ寄贈した。同館は児童の健全育成を目的とした厚生文化施設。

十二月十六日、東京都青梅福祉作業所（青梅市千ヶ瀬三の三九三の四、大須利二所長）にテーブル型TVゲーム機二台、東京都武蔵野福祉作業所（武蔵野市吉祥寺四の八の七、遠藤芳文所長）にテーブル型TVゲーム機一台をそれぞれ寄贈した。両作業所は東京都福祉局の所管で、身障者に仕事を提供し社会生活に必要な作業知識、技術などを指導して自立への援助を行なっている。入所者のほとんどはTVゲームプレイの経験がなく、休憩時間になるとゲーム機を囲んで楽しんでいるそうだ。

十二月二十五日、日本盲人福祉研究会（本部東京、本間一夫会長）に最近発刊になったばかりの「点字表記辞典」を二百冊贈呈した。同会は盲人のためのいろいろな企画、指導を全国的に行なっており、贈呈された辞典は全国の盲人施設に配布された。

同日、㈳青少年育成国民会議内に設けられている「青少年育成基金」に十万円を寄付した。同基金は青少年の育成に関するさまざまな事業を促進するためのもの。

JOUでは今後、全国的にこの種の事業を展開していくとしている。

上の写真は東京都児童会館にて、JOUによる乗物機寄贈のようす

G機は徹底排除

NAOショー説明会で強調

出展申込み12月21日～1月10日

日本アミューズメントオペレーター協会（NAO）の初の試みである「1982年NAOアミューズメント・エキスポ」説明会が十二月二十一日、東京・新宿住友ビルで開かれ、出展予定メーカーなど約六十社が集まった。この説明会により、NAOショーの企画・運営方針などは公式に発表されたことになった。

それによるとNAOショーは、例年開かれる通常総会（今年は第一回）に合わせて開催し、健全娯楽機の展示会を開くことにより業界情報交換、直接取引の場にすることなどを趣旨としている。従って展示内容でもGマシン排除に徹するとのことだ。またNAOショーを通じて、NAO会員拡充を図る考えから入場料制を採り、会員と出展社（ただし一定数以内）だけは無料として、入会を促進するもようだ。

会場計画は次のとおり。三月一日は正午から午後七時まで、二日は午前十時から午後五時まで、東京・品川のホテルパシフィック一階宴会場全フロアーを使用する。会場総面積約三千三百平方㍍のうち百四十八小間と五室が展示会場に当てられる。「小間」は二・七㍍×二・七㍍を基礎小間とし、あらかじめ一小間から十小間まで七種類の小間を設定しているが、この方式は当業界では日本初のもの。小間あたりの出展料は十五万円で、AMショーと比べ割高だが「小間装飾料が不要なので実際上は安い」と主催者側は説明している。また「個室」は百二十二平方㍍から二百平方㍍のものまで五室用意されており、百八十万円から二百四十四万円の出展料となっている。出展社による特注工事、装飾は原則的にできないとされている。

なお同フロアーで最も広い個室「藤波」では総会（一日の午後）、懇親会（同夕刻）、商談室として使用される。

出品の対象となる機種はアーケードゲーム機、乗物機、音響機器、関連機器、部品、その他「アミューズメントマシンおよびそれらに関連する機器または商品などで、あらかじめ主催者の承認を得たもの」と規定。とくにGマシンなどとばくに用いられる機器や電取法違反品などは出品できないことが強調されている。

出展申込み期間は十二月二十一日から一月十日まで、となっている。

入場料は一般が千円。適宜発行される優待券は五百円。NAO会員は二名まで無料。出展社には通行証が発行される。

NAOショーの会場となる東京・品川のホテルパシフィック

年末パーティー
エスコ貿易が大手メーカーなど招き

上の写真はエスコ年末パーティーであいさつする森社長(右端)と同社スタッフ

日本最大のディストリビューター、㈱エスコ貿易（本社東京、森健次郎社長）では十二月二十五日の夕刻、東京・高輪のホテルパシフィックで、メーカーなど四十数社を招いて同社主催の年忘れパーティーを開いた。

これは年開けの新年会シーズンがATEなどと重なるため少し繰り上げて、一昨年から年末に開いているもの。同社取扱い製品のメーカーや、同社の販売先大手オペレーターを招いて、一年の締めくくりとしている。今回もメーカー、オペレーターの代表、重役が大勢出席して、新三協会発足一周年の意義や業界の動向、今後の業界の方向性などについて和気あいあいと歓談し合う、有意義な集まりとなった。

そのほかGマシンなど基本的な諸問題についてももっと力を入れていくべきだとの意見も出された。

論潮
AMロボット

「ロボットとは人間に奉仕する機械」（松崎吉信著「ロボットの話」）ということらしいが、最近ことに注目を集めているロボットというと、どうも「産業用ロボット」にかたよっているように思える。

情緒のようなものまで産業が担うのであれば、あらゆるロボットは「産業用」ということになるが、狭い意味で「産業用ロボット」とは人間に代って自動的に加工、計測、組立てなどの作業を行なうもの、というほうがわかりやすい。労働の代わりを行なうという意味で労働自体の生産機械（装置）ということができる。

それでもレジャーとかアミューズメントなどの産業で、本来人間が行なうことを機械が行なうならば、その場合も人間の労働に代る意味で、やはり「産業用ロボット」というべきだろう。代わるべき労働がハードな産業かソフトな産業か、という区別があるだけと見られるからである。

しかしながら「ロボット動物園」や「アニマルバンド」や機械じかけの「マリリンモンロー」などを見ていると、これは「産業用ロボット」のイメージからほど遠いという気がする。これらは人間の労働にとって代わるものでなく、まったく別のものだからである。その目的はもっぱら人間のもつ情緒や知性をやさしく刺激することにむけられている。それはアミューズメント・ビジネスの目的でもあり、その意味で「産業用ロボット」から新しく脱け出た「アミューズメント・ロボット」であるということができる。

このAMロボットは、遊園施設や乗物機や（Gマシンでないあらゆる）ゲーム機と同様、勝負ごとを内容とせずまたなんらの見返りもなく、ただ楽しみだけを人間に提供する。それは単にロボットでなく、単にAMでない、独自の分野を持つと考えられる。そして、これは大切なことだが、AMというものを社会的に認めさせるという役割を、ロボット側から果たすわけである。

会合は各支部で
NAO近畿支部、ことしから
年末の合同定例会で確認

NAO近畿第一、第二、第三支部の合同定例会が忘年会を兼ねて十二月十一日、大阪の大成閣にて開かれた。その主な内容は次のとおり。

①来年からは三支部合同の会合はやめて各支部独自に活動することとし、必要に応じて各支部の支部長、副支部長が連絡のための会合を設けるという十月の合同理事会での決定事項が再確認された。②来春のNAOショーが大阪で開催の予定であることが報告され、近畿三支部が積極的に対応することになった。③「十円チャリティ」とゲーム大会の結果報告があった。

ビリヤード発表
新日本企画が単独ショー
12月14日、大阪でTV機中心に

㈱新日本企画（本社大阪、川崎英吉社長）は十二月十四日、大阪の東洋ホテルにて同社プライベートショーを開き、TVゲーム機「プロ・ビリヤード」を発表した。

これは同社が野間貿易㈱による「トライプール」の製造許諾を得たもので、これを「プロ・ビリヤード」として発表した。同機はビリヤードをゲーム内容としたもの（前号「話題のマシン」で既報）。

このほかTVゲーム機「ファンタジー」「スーパータンク」、メダルゲーム機「フィーバー麻雀」（アイレム）なども展示した。

年末に定例会も
団結力強める中部OP会

中部オペレーター会（事務局＝名古屋市名東区小池町四五二、㈱水野商会内、☎七七一―四五七五、梅村富久理事長、会員数四十九社）は十二月九日、名古屋の西川屋にて忘年会を兼ねた定例会を開いた。

これには約六十名が参加し、五十六年度の十一月までの会計報告ならびに事業結果の報告などが行なわれたあと忘年会に入り、一年間の労をねぎらいながら会員相互の親睦を深めた。なお同会合では従来会員の中から製品紹介が行なわれていたが、今回初めてセガ社、タイトー、ナムコ、ユニバーサル、テーカン、エスコの各メーカーから新製品紹介があった。

事務所移転

㈲ロイヤル観光＝旭川市五条七丁目右三号仲通、ルーベデンス五条九F、☎（〇一六六）二五―三二九〇。

㈲レジャー産業秋田＝秋田市山王中島町二の十四、☎（〇一八八）六五―〇六七〇、最上進社長。

東芸商事㈱＝東京都大田区西六郷三の二六の十一、電気音響㈱内、☎七三七―一四九一、大塚敏章社長。

レジャック㈱＝神戸市中央区籠池通一の一の六、誠和ビル、☎（〇七八）二二一―二一四八、柴田登茂三社長。

社名変更

㈲北陸白峰産業（旧・㈲ヤマレジャーサービス）＝福井市菅谷町一の九一六、☎（〇七七六）二七―五一四二、山口稔社長。

"合同特別委"設立へ
Gマシン追放でJAMMAと
NAO第4回理事会で決定

日本アミューズメントオペレーター協会（本部＝東京都渋谷区渋谷一の八の三、安田ビル、☎四〇七―八七一一、内田博会長、略称NAO）は十二月十六日、熱海市の熱海後楽園ホテルにて第四回理事会を開き、NAOショー開催が承認されその詳細が発表されたほか、同協会と日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）とでGマシン追放のための合同特別委員会を設置することなどが決まった。

会議ではまず経過報告があり、現在の会員数は正会員三百八十四社、準会員二十一社、計四百五社であることが報告された。続いて各支部から活動報告があった。そのうち長野県支部では同支部例会に県警から二人の出席を願って種々懇談し、今後も県警の人の参加を得て定例会を開き、県警と話し合いながら健全娯楽を推進していくことになっている。また一般紙の長野新聞に同支部会員名入りで健全娯楽の広告を掲載するなど、NAOのPR活動を積極的に進めている旨の報告があった。中部支部では同支部と県警およびPTAとの懇談会を予定しているとのこと。静岡県支部では同支部内の連絡を円滑にするため、支部内を四つのブロックに分けてそれぞれ連絡責任者を決め、連絡網の充実を図ったことなどが報告された。近畿第一、第二、第三支部からは同三支部主催により実施された「十円チャリティマシン・キャンペーン」とTVゲーム大会「エレクトロゲームズ・チャンピオンシップ」（いずれも本紙既報）についての結果報告がなされ、活発な活動ぶりが披露された。なお各支部のうち北海道支部、四国支部、九州支部の三支部の理事は全員欠席だった。

役員の変更があった。近畿第一支部支部長の高野幸雄氏（㈱タカノリース）の辞任に伴い後任として同副支部長の深田昌造氏（㈲オアス）が、そして同副支部長の後任には伊藤博則氏（㈱MIP）が就任。また近畿第三支部副支部長の山口修三氏（日興精機㈱）の辞任により後任に八尾嘉宥氏（オーケー興産㈱）が就任した。以上の役員の変更が満場一致で承認された。なお高野氏は過当競争防止委員会委員であったため、深田氏が指命され同委員となった。

次に委員会活動について過当競争防止委員会（委員長＝加茂飛智男氏・㈲東横娯楽）から、同委員会がロケーションをめぐる争いの調停に当たり、三件を解決したとの報告があった。広報活動については、NAOを紹介したPR冊子を各都道府県の教育委員会、警察本部、そして㈳青少年育成国民会議などに配布したとの報告がなされた。

次にGマシン撲滅運動の件に入り、内田会長から最近におけるGマシンの横行ぶりとこれに押されぎみのアミューズメントマシンの現状について話があり、その対策が種々討議された。まず協会でGマシンを選定しこれを扱わないことにすべきだ。警察に依頼するだけでなく協会として自主的に強力な対策を講ずべきだなど、いろいろな意見が出されたが、具体的には決まらず、ともかく五十七年はGマシン撲滅を同協会の中心活動として積極的に取り組むことになった。これに関連してNAOとJAMMAとの合同による「Gマシン特別委員会」を設置することが提案され全員の了承を得て、Gマシン対策の具体的な推進は同委員会にゆだねられる形となった。同委員会のNAO側の委員として健全営業委員会の梅村富久委員長を中心に正副会長が選ぶ者が当たることになった。なおJAMMAでも同委員会設置が一月末の理事会で可決されるもよう。

「NAOアミューズメント・エキスポ」について説明があり、三千八百五十八万円の予算案および計画案が承認された。なおショー期間中に講演会の開催、Gマシン追放を訴えるパンフレットの配布などを検討することになった。

次回理事会は三月一日にショー会場で午後一時から開かれ、続いて午後二時から四時まで通常総会を開催し事業報告および次年度予算案などが審議される。また同日午後六時からは同会場にて懇親会（会費制）が開かれる予定。

上の写真はNAO第4回理事会のようす

ジュークボックスによる ベストヒット 10（セガ社調べ）

順位	曲名	レーベル	演奏者
1	悪女	アードバーグ	中島みゆき
2	ストリッパー	ポリドール	沢田研二
3	みちのくひとり旅	キャニオン	山本譲二
4	キッスは目にして！	バーボン	ヴィーナス
5	風立ちぬ	CBSソニー	松田聖子
6	サヨナラ模様	フィリップス	伊藤敏博
7	ギンギラギンにさりげなく	RCA	近藤真彦
8	リバイバル	UMI	五輪真弓
9	グッドラックLOVE	NAV	田原俊彦
10	ふるさと	ノース	松山千春

全日本地区：11月28日～12月18日の3週間

小形氏（セガ社）優勝
JAMMA第4回ゴルフ会

第四回JAMMAゴルフコンペが十二月八日、同コンペ第一回と同じ神奈川県の相模原カントリークラブで開かれ、セガ社の小形武徳販売部長が優勝した。

当日、参加者は中村雅哉会長以下十九名で、午前八時三十分に西コース（18ホール・パー72・6830ヤード）インをスタート、それぞれストロールプレーに臨んだ。コンペは晴天のもと終始なごやかな雰囲気のうちに進められ、その結果、小形氏が優勝の栄誉に輝いたほか、次のとおり入賞者が決まった。

準優勝＝矢野徳蔵氏（ホープ）、三位＝小野寺輝夫氏（シグマ）、ベスグロ賞＝岩瀬信義氏（名豊商事）、ニアピン賞＝吉野正彦氏（日本娯楽機）、松川浩之氏（日邦産業）、ドラコン賞＝里見治氏（サミー工業）、ブービー賞＝川楠俊太郎氏（カワクス）。

このゴルフ会はJAMMA会員を対象としたもので、里見、金沢両氏が幹事となっている。

夢とアイデアの具現化

東洋娯楽機

明けまして、おめでとうございます。

景気が依然停滞したまま迎えた新年ではありますが、元日の太陽は旧年の深い闇の中から脱け出るが如く悠然と昇りました。昭和五十七年、当業界を取り巻く外部環境はさらに厳しくなるものと思われます。また、内部環境としては一部において問題になっているGマシン等の影響による業界混乱の状況がありますが、これを強く否定し、一日も早く健全なるゲーム機で社会的に貢献し得る位置づくりを期して参りたいと念願するところであります。

さて、そのような環境の中で、当社は今後とも健全娯楽を念頭に置き、当社ならではの独創的な商品の開発に努力する覚悟であります。それはすなわち、永続的な夢とアイデアの具現化であり、そこから生まれた市場性の高い斬新な商品は必ずや業界活性化の一助となることと信じております。そして、昨秋の第十九回AMショーで出展させていただきました大型機「クレージーマウス」が大きな反響を呼び、自動機では「フライングロボ」、「ジャイアントパンダ」等が非常にご好評をいただいておりますことを大変に心強く思います。

また、不況という現実が厳然と存在する以上、今までよりも一層、市場のニーズに鋭敏かつ的確に対応し得る商品の開発に注力せねばなりません。その際、個別的商品の質の高度化とともに、機種揃えの点でも一層充実の余地があると考えます。

その意味でも「まほうつかいエミちゃん」がタイムリーにヒットし、また、「おかし大作戦」に発売前から多数のご予約いただきましたことに心から感謝いたします。

しかし、いずれも皆さまの暖かいご指導・ご鞭撻のありましてこそ、なせる業であります。社員提案制度も充実し、全社一丸となって皆さまのご愛顧にお応えすべく頑張っておりますので、本年もよろしくお引き立てのほど、お願い申し上げます。

(取締役副社長・山田收男)

長寿命のメダル機開発

シグマ

新年おめでとうございます。

日本の業界、製品が世界のAM市場をリードした昨一年でした。我国の機械、技術が優れていることをそれは意味しています。

しかし、その反面、我国のオペレーションの情況は、ビデオゲームの商品寿命がますます短かくなり、オペレーター各社においては、次々と新製品を買い続けることで売上げを維持するという厳しい環境におかれています。その結果、完成品ではなく、PCボードの売買が主流になりつつある現実を、私達は卒直に認めなくてはと考えます。こうした傾向は本年もさらに強まるでしょう。そのために、開発会社や製造会社も決して安易な考えでは生き残れないと言われています。機械が高すぎる、メーカーがだれにでも機械を売る、メーカーが自分でオペレーションをしている等々、その原因としてさまざまな批判も耳にします。しかし、オペレーター相互の競走の激化と同様に、メーカー間の競走が激しいのも明白です。しかし、この業界で仕事をする者にとって、この事実は避けられない試練ではないでしょうか。

シグマは、昨年、我々が創り出した「メダルゲーム・システム」が十年を迎えたことを機会に「メダルゲーム場」向けメダルゲーム機械の本格的販売を始めました。「ダービー」「マジックトパーズ」「TV・メダルシリーズ」等です。製造・販売会社としては私たちは新参者ですが、二十年に及ぶオペレーションの経験を生かして、オペレーターに喜ばれる高品質で長寿命のゲーム機械を一生懸命開発製造してゆきたいと考えております。

また、ビデオゲームは、年間四機種程度、それに動く「コックピットシリーズ」も新機種を発表する予定です。

本年が、我国業界にとり、又、皆様方により素晴らしい年でありますことを祈ります。

(商品部長・萩原 敞)

小型乗物の総合的展開

ホープ

厳しい試練になると予想された昨年は、業界ぐるみの創意工夫による努力の結果、どうにか面目を保ち得た一年ではなかったかと思います。

さて明けて八二年は、先に飛躍できる外的要因が期待できるかと考えるとき、依然として不透明、不確実で国内の全般的消費性向の一定化状況が続くものと考えられます。当業界における消費性向の一定化は遊園地的ロケーションの売上げ一定化にスライドされ、これがユーザーの指向の変化を意味していくことを想定しておかねばならないと感じます。

昨年秋にとられた行政措置による大規模小売店の出店審議凍結(地域によっては今後さらに凍結期間の長期化が予想される)という無視できないデメリットに直面しております。このことは、今後のロケーション展開が再検討を迫られるところに至っていることを示しているととらえ、遊園地的ロケーション分野での関連が多い当社は、この様な状況をふまえ、小型乗物機総合メーカーとしてのバランスを保ちながら、昨秋のAMショーに出展、好評を得ました「メルヘンボート」「ジャンボゴリラ」「小型二人乗木馬シリーズ」、バッテリーカー「ペンギン」「アニマルバス」、レール式乗物では、「ロケット号」、「新幹線ひかり号」他二種を自在組合せできるダブルコース等を軸とし、さらに今春開催されるNAOショーに向けて、ユーザーのニーズを実績として把握できている製品を数機種発表、さらに以降も企画開発計画にそって、市場性にマッチする斬新なオリジナルをご覧いただくべく計画進行中です。

(レジャー部営業課長・鴫 国夫)

広くレジャー施設まで

明昌特殊産業

明昌グループは従来から大型遊園施設を軸に国内各地はもちろん海外諸国に至るまで、種々の遊園施設を提供してまいりました。

ここ数年来遊園地施設業界においては、非常にハードな欧米スタイルの大型遊園施設が続々と登場してまいりました。また大型宙返りコースターも全国各地に行渡るようになり、当社としては現在、これに代る大型施設の研究開発を推進し、時代の趨勢に対応してゆく考えであります。

八二年度は、当社の全国各地のメンテナンス工場において、その地方の特色を生かした専門的な遊園施設並びに小型遊戯機械を開発する考えであります。さらに大型機械にとどまらず、小型ゲーム機、ゴーカート、バッテリーカー、ファンハウス的なものに至るまで手がけ、遊園施設、娯楽設備はもちろんのこと、レジャーに関するものはすべて取扱ってゆく方針であります。また、昨年度も東京のAMショーおよび米国カンザスシティのIAAPAショーに出品し好評を博しましたが、今後も海外方面に一層の力を入れてゆく考えであります。

以上述べましたことが八二年度の当社の商品展開の予定としたい考えであります。明昌グループはこれらの方針に従って一層の精進を重ねて、ユーザーの安全を第一として努力していく所存でございます。

(代表取締役・岡本昌明)

今年の商品展開方針

各メーカーが明らかにした82年の市場開発方向

健全なオリジナル追求

新日本企画

健全な娯楽産業としてのビデオゲーム業界。この大きな目標に向って私どもは私どもの方法でもって歩き始めました。今日現在なおも続く改造(コピー)問題は、以前にも増して規模的にもまた内容的にも密度を増してまいりました。SNK新日本企画は創業以来コピーに関しては終始一貫して造らない、造らせない、使用しないの三原則を守ってまいりました。オリジナル製品、製造業者として自社の製品に対する自信と責任のもとに、使用していただく皆さまがたの保護の意味をも考えてまいりました。

健全な産業としての確立をめざすものとして業界一丸となって、オリジナルメーカーの保護を確立し、業界全体がオリジナル製品による自由競走を進行させていけば、コピー問題から起る種々のトラブルに健全な方向付けが得られるのではないでしょうか。

82年度SNK新日本企画は、これまで得たオリジナルメーカーとしての自信をもとに、さらに前進を考え、ゲームに遊びとスポーツの共通性をもたせ、またそれらのもつ原点をも考え、企画研究を重ね社会的ニーズに合致したビデオゲーム機の製作に努力いたします。

(総務部長・吉田昌己)

新ハードのカセットも

データイースト

明けましておめでとうございます。景気が一段と冷え込み、増税による消費の減退など、今年度の業界をめぐる環境は必ずしも明るいものとは言えません。加えて内部的にも調整期という長いトンネルを脱し切っておらず末端需要の購買力は一段と落ち込むことが予想され、当然ながらユーザーのゲーム選択化傾向は一層強まることでしょう。いわゆるトップグループに属するゲームに需要が集中することになりましょう。

加えて、依然として横行する安易なコピー、Gマシンなどが市場を混乱させ、業界の正常な発展を阻害する要因として強く働くことでしょう。これらは今年度解決すべき大きな課題です。

このように今年度、業界はいろいろの角度からみても多難な厳しい年になるものと予想されます。それだけにお客さまのニーズを的確にとらえ、変化に対応した開発方針と、優れた新製品の供給が我々メーカーの進むべき方向であると信じております。

当社のカセット方式は昨年末ユーザーの方々のご好評を得て、普及台数も大幅に伸びておりますが、これも優れたゲームの供給が、前提となっていることは言うまでもありません。今年度は一層優れたヒット製品を量的にも多く供給することを第一義に考えております。

また、ニューハードウエアによる新カセット方式も秋には発表いたします。

そのほかテレビゲーム以外の製品分野にも力を注いで行く予定で、第一弾として低価格のコンピューター占い機を春頃発売の予定です。今後共よろしくご支援のほどお願いいたします。

(企画開発部長・堀川晋平)

飽きのこない新ゲーム

ユニバーサル

あけましておめでとうございます。

昭和五十五年以降、全世帯の実質消費支出が連続減少するという水面下状態の日本経済の推移は、GNP4%前後の見通しの壁の前では楽観は許されません。

このスタグフレーションの深化は「TVゲームは安上りの遊び」という庶民の認識を促し、ゲームファン層の急速な広がりをもたらしたのが、昨年のロケーション現場における姿でありましょう。マージャンゲームの大ヒットはその典型であり、そのファン層は中高年齢層にまで浸透しております。

本年のゲームマシンに対するニーズも昨年以上に多様化することは確実であり、この現象は業界の今後の安定成長の基礎が形成されたことを示唆していると考えられます。従って、この市場のニーズに応えるため「本当に楽しく遊べるゲーム」「安く遊べたと満足できるゲーム」の開発、さらにオペレーター各位の立場から「飽きのこない息の長いゲーム」などいわゆる儲る商品の開発が業界の急務となっております。

当社にとって昨年はこのような市場の変化に充分対応できなかったことを深く反省しておりますが、試行錯誤の歩みの中から開発を中心に「うてば響く体制」「必ずやり遂げる体制」の整備を推進しております。業界の発展をリードしうるTVゲームマシンの商品化を重点目標にユニバーサルグループの全機能を結集して頑張る所存でございます。

(営業本部長・細畠弘行)

本格的多層基板採用に

岐阜特機

明けましておめでとうございます。

不透明の八〇年代も三年目に入り、アミューズメント業界におきましてもより一層厳しさを増すものと思われます。当社といたしましても業界の一員として業界の発展に寄与すべく努力したいと存じます。

昨年の傾向として、オペレーター各位におかれましては食うか食われるかの過当競争を強いられ、歩率競争、ロケーションの争奪戦、製品の短命、プレーヤーニーズの多様化、Gマシンの氾濫などさまざまな障害はひととおり経験され、それらに対処する方法も見い出されているものと思われます。

GTシリーズの発売元といたしましては、昨年より機種によってはTVゲーム本体、CPUボードの同時発売も行ない、オペレーター各位のニーズに合った新機種導入をお願いできるよう可能な範囲で協力させていただきました。

年をおうごとに厳しくなる八〇年代に対処すべくGTシリーズ第十弾「ファンキーフィッシュ」より、本格的多層基板を採用いたしました。これによりコピー基板の氾濫による製品の短命化にブレーキ効果を出すなど、当社製品をご採用いただきましたオペレーターに少しでもメリットになったかと存じます。

今後ともオペレーターサイドに立った製品開発に専念するとともに、最新のエレクトロニクスを応用し、技術革新により無限の可能性を求めてよりグレードの高い製品をお届けしたいと存じます。

オペレーター各位のより一層の飛躍ができる八十二年でありますようお祈り申し上げる次第です。

(代表取締役・真鍋 巧)

欧米の開拓精神見習う

三精輸送機

その遊戯機械の独占受注を実現した東京ディズニーランドのオープンを一年後に控え、当社にとって正に正念場というべき年である。当社が本プロジェクトに参画したことの意義は単に商を伸ばし得たことにとどまらず本物の技術と開拓精神を直に実感し得たことにある。

国内の本業界が欧米製品の模倣の歴史をたどっており、昨年のAMショーの際もその姿勢がなおも改まっておらず、少なからず落胆した。技術の進歩は模倣から始まるものと言えるが、オリジナルを越えることができず常に模倣にとどまっていることは、すでに世界規模の展開を始めている業界全体として大いに憂うべきことである。

当社は、すでに十年来の提携関係にある西ドイツのシュワルツコフ社の製品を今後も主力的に紹介、販売して行くが、それを通じて欧米の主要メーカーの開拓精神を学び少なくとも当社は常にオリジナリティ溢れるものを開発し得る体質作りを目指したい。

(代表取締役副社長・小島政吉)

ビデオよりメカを重視

ナムコ

慢性的沈滞ムードの続いている市場の状況に鑑みれば、概ね昨年と同じような展開方針が浮び上がってくるわけですが、昨年の轍を踏まないためには、新しい角度から眺めてみる必要があります。

製品は需要を抜きにしては考えられないという大前提に立てば、開発には三つの方向が可能です。これを仮に、需要対応、需要先取り、需要創造と呼ぶことにします。需要を追いかけるだけでは、商品のライフサイクルは短かくなるばかりです。需要を先取りするのは、一種の賭けであって、どうしてもリスクが大きくなります。需要を創造するには、長期的視野に立って目先の利益はある程度犠牲にしなければなりません。各々を単独で選べば、デメリットのみが先行するわけです。そこで、これらを三位一体として展開することが理想的です。

ニーズに関しては、やはりユニークなビデオゲームを次々に発表していくのが第一でしょう。昨年は反省すべき点も多々ありましたが、今年は果敢に新製品を送り出してまいろうと考えております。

シーズについては、ビデオゲームよりもむしろメカトロニクスの多様な可能性に期待をかけております。スポーツマシンロボットなど、画期的な新製品を用意しておりますので、ご期待下さい。

最後のグリーズについては、きめ細かなマーケティングに、製品のノベルティ化、キャラクター商品化などを絡めた多重展開により地道に進めていきたいと考えております。

以上三つの方向に、全力投球をし、皆さま方の期待する商品を、積極的に発表してまいりたいと思っております。

(常務取締役・横溝雄輔)

OP強化に役立つ開発

テーカン

昨年は、この業界に直接関係ない輩による当業界への介入と、TVゲームの著作権をめぐる訴訟など、今まで経験したことのない事柄に遭遇しました。

こうした状況に至った経過を考えてみますと、まずTVゲームの持っている普遍性と大衆性により、オペレーターが部品を入手し比較的容易に完成品を改造できるようになり、このため完成品に対する購買意欲が減少している点が指摘されます。このことは海外でも共通で、国情で少しずつ異なるだけとは言えるでしょう。ヨーロッパ市場も今や壊滅的になっているほか、米国でもAクラスのゲームしか売れないという厳しい状況です。

TVゲームの改造が一般化したことは、当業界にはかりしれないほど大きな問題を起していると言えます。完成品の市場は一段と小さくなり、一方ではTVゲームの著作権問題解決が至上命令となってきました。幸いにもTVゲームの著作権は確立される方向にあり、少なくともこの点での秩序

回復は図れそうですが、なお市場はかなり衰えたまま流動的と言えるでしょう。

また大手メーカーによるTVゲームの新しいコンセプトを求め続ける、あくなき開発意欲も決して無視できません。しかし我国では大手メーカーは大手オペレーターでもあります。状況の変化にともない、大手メーカーはいきおいオペレーション部門の強化へ全力を傾注してくることは必至と見られます。このことはオペレーターに対し、複雑な闘いを強いることを意味しているでしょう。

弊社としては、以上のような状況にかんがみ、ロケーションの強化を進め、とくにテーブル型の普及で死んでしまっている"壁面"を利用することに力を注ぎ、その一環として「ラバタイプ」の供給、使用を進める考えです。それとともに、昨年以来メーカーとなった弊社は、さまざまな研究開発の結果、市場性を見ていくつかの新ゲームを発表していく予定です。

(販売部長・長田庸照)

硬貨メカの総合的展開

旭精工

内外の厳しい諸情勢下のもとで明けた82年を、希望と期待感を胸一杯に抱きながら迎えられたことと思います。本年も国民生活の収入と物価上昇のアンバランスからくる消費経済の低迷は否めないと推測されますが、弊社では社会的にますます必要性を増す硬貨関連機器を拡充させることにより、社会に奉仕するとともに、業界の発展に尽す所存です。

とくに今年は四月から500円新硬貨が流通することになっておりますが、500円新硬貨対応の選別機開発はもちろん、あらゆる硬貨に対応する完全選別機を完成させます。さらに弊社の今年度の目標として、①擬似硬貨の完全選別、②合理化によるコストダウン、③新製品と従来品との互換性などを目ざしています。

また、マクロ的視点からは、海外のあらゆる硬貨に対応する選別機、払出機の質的向上、そして量産態勢の拡充に専念いたします。

弊社はおかげさまで世界の選別機の大手メーカーのひとつとして、業界の皆さまのご指導・ご愛顧をいただき、確実に一歩一歩と歩み続けてきました。海外数メーカーとの技術提携と、多年にわたって積重ねてきた経験によって、弊社の開発技術は海外のそれを完全に消化、より一層高度な技術レベルへ向って全力を傾注しております。AM機にとって最も重要とも言える分野のひとつとして、硬貨作動分野でパーフェクトな対応ができるよう努力する所存です。

(営業部長・太田 隆)

初の3DTVゲーム機

セガ社

国内経済全般の低成長基調のもと、昨年の業界は国内においては、コピーマシンによる流通経路の乱れ、そしていわゆるGマシン問題に揺れ動きはしましたが、総体的には安定傾向下にあったと申せましょう。一方、好調を持続してきた海外輸出市場も、米国などでは十月以降スロー・ダウンの傾向を見せはじめ、また政情不安を伝えられるヨーロッパ諸国でもドイツを除き社会的事情の影響もあって、極度の不振に陥っております。こうした消長はあるものの、ソフト供給国としての日本の役割は今後共、益々重大になってくるものと思われます。

セガは本年もリーディング・メーカーとして、業界の健全な発展に寄与し、かつ国際マーケットで通用するような、質の高い新機軸の商品開発に全力を投入し、積極的な商品展開を図って参りたいと存じます。

その一例として、昨年末マーケットに出しました「ターボ」に見られるようなパースペクティブな立体感を追求したゲーム、また初の本格的な3-D方式を採用した臨場感あふれるゲーム等の開発を初めとして、ソフトのレベルアップによるゲームの面白さの追求はもとより、より優れたゲーム性が追求できる斬新なハードウェアの採用、さらには色彩、音響、キャビネット外観等、セガの総合力を結集したユニークな商品の開発を進めてまいります。

本年もセガは、海外にまたがるそのグループの総力を上げて、良い商品を皆さまにお届けすべく努力をしてまいりたいと存じます。

(広報宣伝課副主事・清水秀雄)

三機種を年頭から発表

コナミ工業

年頭から社会・経済など各分野で保守化が語られる中、我社は今年、こう考えます。産業に保守はタブー、まして当業界はまだまだ若く、商品づくりにあっては限りない未知数を秘めた未開の分野であると。

もちろん現状にあっては、国内外の厳しい市場、ニーズの多様化、商品の著しい短サイクル化、流通チャンネルにおける商品コピーの乱れなど問題も多いことは否めません。我社はこうした問題にも積極的に対処してまいります。

さて、今年我社は企画力を結集。インカムはもとより、斬新なアイデアとプレイの楽しさを包括したニューモデルの開発に邁進。ユーザーに待たれているニューゲームが誕生することを私どもスタッフは確信しております。

商品展開といたしましては、従来からの主力である〈テレビゲーム〉〈アーケードゲーム〉に加え、〈IC〉を使った未知の分野の開拓と、この3本柱で進めてまいります。

とくにアーケードゲームにあっては「ガンダム」を春に、TV・映画の放映と同時発売、ブームを呼ぶものと期待しております。

また我社のゲームは海外でも好評を拍し今年も輸出は好調です。一月にはイギリスでATEショーに、ドイツではIMAショーに最新鋭ビデオマシーン「ガッタンゴットン」「アミダー」「ツタンカーム」を展示、高い評価を受け、さらに自信をつけました。

私どもコナミスタッフ一同、考えも新たに総力を集め、ニューモデルの開発をはじめ、ロケーション作り、また健全なオペレーション活動にお役に立とうと頑張ってまいります。ご期待ください。

(専務取締役・仲真良信)

第2回 大阪ミナミ・道頓堀

新シリーズの第二回目となったが、今回は前回に引き続いて大阪・ミナミをとり上げた。前回は地下鉄の難波駅北側の大地下街を中心に賑わっている地区だったが、今回はさらにその北側の道頓堀を中心とした地区に焦点を当てた。

この界隈は二つの通りを中心に終日活況を呈している。一つは道頓堀川南沿いの道頓堀通りで、ここには中座、角座、朝日座など芝居を見せる演劇場と映画館などが軒を並べている。とくに芝居の始まる前には老人を中心とした長蛇の列ができ、この界隈ならではの光景を現出する。もう一つの通りは心斎橋筋で、道頓堀通りと直角に交差し、南は戎橋筋に接続しているミナミで最も繁華な商店街である。この通りは若者を中心にウィンドー・ショッピングをする人たちで終日身動きのとれないほどの人出がある。ミナミの地下街は難波駅から北側は千日前大通りあたりまでで、地下から地上に出てくる人はほとんど道頓堀通りか心斎橋筋に流れてくるため、この界隈は大変な賑わいとなるわけだ。道頓堀の中心地点とも言えるのは道頓堀通りと心斎橋筋が交わる戎橋で、夜などはさまざまなネオンを映し出す道頓堀川を背景に何とも言えない情緒をかもし出している。

道頓堀周辺のゲーム場は現在六軒ある。インベーダーブーム時には、二フロアあるパチンコ店がその一フロアをゲーム場にしたり、映画館が入口部分の空きフロアにTVゲーム機を二十台ほど設置したり、小さな飲み屋がゲーム場に衣がえをしたりして、二十軒近くのTVゲーム場があった。これが減少した原因についてあるオペレーターはインベーダーブームが下火になったこと、さらにそれに追い討ちをかけるようにTV画面使用のGマシンが横行し始め、アミューズメントマシンが圧迫されていることによると言う。なるほど心斎橋筋から東側一帯に広がる飲食店街には、わけのわからない〝アングラコーナー〟が相当数あるようだ。それらの大部分は

上の写真は心斎橋筋にある「ニュー光ゲームセンター」の店内、右下は同店入口のようす

データ（順不同）

千日前ゲームセンター　南区道頓堀1-4-15、☎211-0370、直営＝黄洋一。

ゲームプラザＶＩＰ　道頓堀1-4-16、☎211-1850、本社＝㈱ＶＩＰ（☎531-0404）

スペース　道頓堀1-4-23、☎211-8171、丸王観光ビル、直営＝㈱大阪コンパ。

アメニティパーク・リノ法善寺店　道頓堀1-7-5、☎211-3166、本社＝㈱アポロ（☎631-8055）

カジノ・ジャパン　道頓堀1-8-15、☎213-2632、直営＝㈱大日本興産（☎213-2631）

ニュー光ゲームセンター　心斎橋筋2-33、☎213-7520、本社＝㈱セガ・エンタープライゼス（☎03-742-3171）と㈱光商事（☎211-3211）との共同運営。

「ポーカーハウス」とか「ビンゴ喫茶」などと呼称され、夕方から翌朝にかけて営業されている。こういう状況に対し地元オペレーターの多くは、アングラコーナーはAM業界とは全く異質の業界でよその世界のことだとして、気にはしながらも独自の運営を続けているようだ。

六軒のゲーム場のうちアーケードゲーム場が四軒、メダルゲーム場が二軒ある。二軒のメダルゲーム場はどちらもTVゲーム機とメダルゲーム機とが半々という構成で、フロアの面積もかなり広い。

健全性保ち安定運営

まずアーケードゲーム場「ニュー光ゲームセンター」は、心斎橋筋にあり地下での営業。一階はパチンコ店になっており、オーナーはゲーム場と同じで㈱光商事。ゲーム場は同社とセガ社との共同運営で、両者から同店の責任者を出しており、オーナー側の同店責任者が店長となっている。同店は三年前にオープンした店で、一貫して健全性を強調してきている店だ。約三十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機約三十台、フリッパー四台、その他アーケードゲームを含め総機械台数は四十数台。TVゲーム機については麻雀ゲームと「005」や「ターピン」などの最新機種で充実。米川店長は「麻雀ゲーム機は安定した人気があり、この状態は今後も続いていくと予想される。従って麻雀ゲーム機はこれからのアーケードゲーム場運営を支えるひとつのキーを握っていると思う。だから当店では麻雀ゲーム機を中心にして他の新機種を配置していく方針だ」と語る。またメダルゲーム機を設置しないとの方針もあり、これについて同氏は「メダルゲーム機とアミューズメントマシンは根本的に遊びの質が異なるため、当然その客層も違ってくる。つまりメダルゲーム機は金品との交換はしなくても払い出しやクレジットなどの何らかの見返りを求めるものなので、それを楽しむ客が増えるとどうしても店内が一種独特の雰囲気になるきらいがある。それでは明るく健全な娯楽の徹底に欠ける面も出てくると思うので、当店では純粋な遊びのみを提供するゲーム機に限って設置し、健全性をうたっていきたい」と強調する。

上の写真は「ゲームプラザＶＩＰ」の店内。壁際にＴＶ麻雀ゲーム機を並べた「麻雀コーナー」のようす。ゲームに集中できるよう仕切りがある。下の写真は同店の鎌田司郎マネージャー

「アメニティパーク・リノ法善寺店」は一階と二階の両フロアでの運営であったが、昨年九月、メダルゲーム機を取り除いて二階のみのアーケードゲーム場になった。一階はパチンコ店になり、その運営は同ゲーム場経営者と同じ㈱アポロ。同社の展開する「リノ」チェーンは各店それぞれ個性を持たせているが、「法善寺店」はとくに他店とは変わった店内になっている。入口を入ると細長いフロアがあり通路のようになっており、奥に少し広いフロアがある。この細長いフロアの壁面にTV画面が埋め込まれて並んでおり、画面下部に操作パネルが取り付けられた特製のテーブルがあり、プレイヤーは木製のベンチに座ってプレイするようになっている。このシステムのTVゲーム機が十四台あり、壁面上部にはいろいろなTVゲームのデモンストレーションや一般テレビ放送を流したりするTV画面が二十個、計三十四のTV画面が埋め込まれている。この趣向について柳田店長（「南海通店」と兼任）は「座って姿勢を正してプレイすると楽かと思ったが、かえって疲れると言う客が多く、またアベックなどは並んで座るより向かい合ってプレイし合うほうが楽しいと言うわけで、結果はあまりかんばしくない。しかしこの埋め込み式のシステムによって、従来のゲーム場のレイアウトを一変し、より健全ですっきりした雰囲気になったので、さらに工夫を加えていきたい」と語る。同店は約三十坪のフロアにTVゲーム機のみ約三十台を設置。そのうち二十六インチ画面のアップライト型TVゲーム機が三台ある。なお㈱アポロではリース部門を別会社にし㈱ミューズとして設立している。

次ページへ続く

上の写真右は「アメニティパーク・リノ法善寺店」の店内のようす。左は同店内で工夫がこらされた埋め込みＴＶ画面によりゲームを楽しむカップル

謹　告

平素は格別のお引立にあずかり厚く御礼申し上げます。

弊社プライベートショウにて展示発表いたしました新製品「ストリーキング」と「ダークホース」は以来、大変好評な評価をいただき誠にありがとうございました。当製品は弊社独自の開発によるオリジナル製品であり無断で模倣または類似する製品の製造、販売は実用新案等工業所有権法関係法規に抵触し、弊社の諸権利を侵すことになります。就きましてはこれらの行為のないように充分御注意を賜りたく又弊社といたしましては、いつでも許諾の御相談に応ずる所存でございますのでなにとぞよろしくお願い申しあげます。

昭和57年1月

東京都府中市天神町4－3－9
株式会社　ショウエイ
代表取締役　多田洲郷
顧問弁護士　岩本公雄

許諾成立取引先　パラダイス電子株式会社
タス商会

「千日前ゲームセンター」はオープン以来十年たつ老舗。同店は約二十五坪ほどの小規模なゲーム場で、隣と向かい側に強力なゲーム場があるにもかかわらず営々として運営を続けてきている。これはメーカー数社からのリースによる運営のためでもあろうが、小規模ゲーム場の今後のあり方を示唆しているようにも思われる。店内は簡素なレイアウトだが、それだけに健全な感じが出ている。フロア面積は約二十坪で、テーブル型TVゲーム機三十台と店頭にアーケードゲーム機数台を設置。客層としては中学生と高校生が多く、落ち着いた雰囲気の中で二、三ゲームのプレイをして帰るという。常連客が多いのも同店が安定した運営を続けているひとつの要素であるようだ。

「スペース」はボウリング、ビリヤード、ディスコ、パチンコ店などがテナントとなっている七階建てのレジャービル内にあり、中二階約十坪のフロアでの運営。壁面は全部鏡張りなので、同店に入るとかなり広いフロアのように錯覚する。同店もリースによる運営で、店頭のビル入口フロアにアーケードゲーム機十台、店内にテーブル型TVゲーム機のみ十五台を設置している。同ビルの性格上、ディスコなど他のテナントに来た客を対象としている。なお同店を運営する㈱大阪コンパは三階のビリヤードのフロアにも、TVゲーム機を中心に二十数台のアーケードゲーム機を設置。

二軒のメダルゲーム場のうち一軒は「ゲームプラザVIP」。同店は入口が二ヵ所あり、道頓堀通りと千日前筋の両方から入れるようになっている。店内は中央部にバリースロットを中心としたメダルゲーム機二十数台、その周りにテーブル型TVゲーム機を中心にアーケードゲーム機を約七十台設置。また壁際は〝麻雀コーナー〟としてTV麻雀ゲーム機を約二十台並べている。同店の鎌田マネージャーは「少し前に配置の都合上〝スペース・インベーダー〟を一台三日間設置してみたところ、新機種以上の売り上げがあがった。たまに従来の機械を設置してみるのも効果がある。それにしても〝スペース・インベーダー〟はやはり大変な名機と言える。その理由はゲーム内容が簡素でわかりやすく、老若男女を問わずにだれもが楽しめることにあると思う」と語り、また同氏は「いくら最新機種のヒットマシンでも、設置場所を一㍍ほど変えただけで売り上げが違ってくるので、レイアウトにはかなり神経を使う」と言っている。なお同店では各機種ごとに最高得点者を掲示し、それを更新した者にメダルサービス、または特製の「VIP記念メダル」を与えて同店をPRしている。同店は完全な二十四時間営業で、開店以来入口のシャッターをおろしたことがないという。

「カジノ・ジャパン」はこの界隈では最大のフロア面積を有するゲーム場で、終日活況を呈している。約百坪のフロアにテーブル型TVゲーム機四十数台を中心としたアーケードゲーム機約七十台、バリースロット約八十台を中心とした各種メダルゲーム機約九十台を設置。開店十周年を迎えた同店を運営するのは㈱大日本興産で、その間同社は㈱オメガ、㈱大商などと社名を数回変更してきており、現在四軒のロケーションを展開している。同社の森岡営業部長は「とかくゲーム場は暗いイメージで受け取られているので、客に入りやすいムードづくりをするのが大切。当社では店内の明るさとともに従業員教育に力を入れ、何か問題があればすぐ対応できるような目に見えないサービスを心がけている」

また同氏は「アングラコーナーはAM業界とは違った他のジャンル、他業界のことであるから、彼らを同じ業者仲間とは呼べないと思う」と語る。同店の店頭では礼儀正しい従業員がメダルのサービス券を配布している。

なおこの界隈は今年二月から住居表示が変更され、道頓堀川南側の旧「西櫓町」は「道頓堀」となる。データはこの新住居表示により掲載している。

上の写真は終日活況を呈している「カジノ・ジャパン」の店内にて。天井のこった電飾が店内をデラックスなムードにしている。下の写真は㈱大日本興産の森岡営業部長

「千日前ゲームセンター」にて入口部分から見たようす。

レジャービルの中2階にある「スペース」のようす。入口の壁のイラストが面白い

全国縦断ゲーム場レポ

② OSAKA ミナミ・道頓堀

三津寺筋
ニュー光ゲームセンター
パルコ
心斎橋筋
宗右衛門町通り
太左衛門橋
道頓堀橋
戎橋
道頓堀川
ゲームプラザVIP
相合橋
道頓堀通り
カジノ・ジャパン
浪花座
中座
角座
スペース
松竹座
大阪東映
アメニティパーク・リノ法善寺店
千日前ゲームセンター
法善寺
地下鉄御堂筋線
御堂筋
相合橋筋
南OSプラザ
近鉄難波駅
虹のまち：地下
千日前大通り

話題のマシン

シグマ「ローリング・スターファイアー」

揺動型コックピット

メダルゲーム機「TVポーカー」も

シグマ商事㈱（本社東京、真鍋勝紀社長）からコックピット型TVゲーム機「ローリング・スターファイアー」とTVメダルゲーム機「TVポーカー」が発売されている。

「ローリング・スターファイアー」は米国エキシディ社の宇宙戦争TVゲーム機「スターファイアー」を組み込んだものだが、操縦桿の操作によりTV画面に合わせてコックピット本体が前後、左右、斜めに動く。TVゲーム機に乗物機の要素が加味されたユニークなもの。

ゲーム内容は3D方式で、操縦桿を操作しながら敵宇宙船を照準器でとらえ発射ボタンで撃破していく。さらに右側のスピードコントロールレバーで急速な前進、後退ができる。ゲームはタイマー制で、スタート前の硬貨投入枚数でプレイ時間が異なり、また一定得点以上でタイマー延長となる。音響効果は抜群。なおこれは「動くコックピットシリーズ」として次々と新ゲームが組み込まれていく予定。定価百七十万円。

ローリング・スターファイアー

次に「TVポーカー」だが、これはドローポーカーゲームにダブルゲームがついたもので、キャビネット外側のスイッチにより各種のデータがTV画面に表示され、営業管理がしやすくなっている。

メダル投入枚数は最高十枚、最高払出し枚数は五千枚（最高十六枚投入、八千枚払出しに切替可能）。ポーカーの役ができるとその役に応じて二倍から五百倍の払出しとなるが、その際ダブルゲームに挑戦して勝つと得点は二倍になる。ダブルゲームは大小ゲームで、機械側カードの数字より大きい数字を引けば勝ちとなる。

定価九十五万円。

TVポーカー

8個の穴から出てくるピョコタンを　ハンマーで叩く

ナムコ製「おかし大作戦」

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）製のアーケードゲーム機「おかし大作戦」が東洋娯楽機㈱（本社東京、山田俊夫社長）から発売となった。

これは八個の穴からランダムに飛び出す「ピョコタン」をハンマーにより次々に叩いていき、叩いた数によって五段階の判定がなされるもの。ピョコタンは一度に一匹ないし何匹かが飛び出し、それぞれ顔を出している時間も異なる。ゲームは六十秒（切替可能）のタイマー制で、その間に四十匹以上のピョコタンを叩くとゲーム時間が十五秒延長される。盤面中央に叩いた数が表示され、「やったぜ」「すごい」「みじめ」などの判定が五段階で電光表示される。

定価九十五万円。

おかし大作戦

坂田八段指導の連珠プレイ　一人用使用で　機械と勝負

日本物産からTV「五目並べ」

日本物産㈱（本社大阪、鳥井末治社長）からテーブル型TVゲーム機「五目ならべ」が発売されている。

これは文字どおり碁の五目並べ（連珠）をTVゲーム機化したもので、一人用で使用した場合はコンピューターが相手となり、二人用で使用すると二人が交互にプレイして対戦できる。一人用のコンピューターのプログラムは㈳日本連珠社の監修、坂田吾朗八段による指導のもとに組まれている。

遊び方は通常行なわれている五目並べと同じで、先に五つの石を直線に並べると勝ちになる。ゲームはまず黒石と白石が各一つずつ中央に同時に置かれ、三目からスタート。八方向レバー操作で赤い□印を動かし、石を置きたい場所にセットしボタンを押す。六十秒の持ち時間があり、これを過ぎると一手十五秒以内に打たないと一敗になる。持ち石は一局四十個。持ち石を全部打っても勝敗が決まらないと引き分けだが、この場合も一敗となる。また三・三と並べても負け。三敗すればゲーム終了。なお三目を打ったところで、打ち進むべき珠型（石の配置で名月、新月などがある）が画面に表示される。

定価五十八万円。

五目ならべ

話題のマシン

セガ社からTVゲーム「ジャンプ・バグ」（豊栄許諾）

ターピン、ストラテージX

（コナミ許諾）

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京・ローゼン社長）からTVゲーム機「ジャンプ・バグ」「ターピン」「ストラテージX」の三機種が発売されている。

まず「ジャンプ・バグ」は豊栄産業㈱による製造許諾品で、おかしな車の冒険旅行をテーマとしたもの。いろいろな場面が展開する中を車をジャンプさせて進み、敵を迎撃しながら途中にある$袋やダイヤモンドを取っていくというゲーム。

全部で八場面あり、第一場面はビル街で宇宙人やドクロ、ジョーカーなどが襲ってくる。第二場面は平原で宇宙人の群れを撃破。第三場面は小さな火山の上を飛び越えていき、次にピラミッド内の階段を下りて底の噴水に乗ると一気に上昇し、今度は前より大きな火山の噴火を避けてジャンプ。続いてクラゲと海底人を迎撃する海中場面、雲の上をジャンプする場面となり、最後に宇宙人の攻撃を避けて車を滑走路に着陸させる。全場面をクリアするとリプレイとなる。$袋、ダイアモンドを計四十八個取ると車一台追加される。基板販売のみで定価十三万五千円。

ジャンプ・バグ

「ターピン」と「ストラテージX」はともにコナミ工業㈱による製造許諾品で、「ターピン」はビルに迷い込んだ子亀を親亀が探し回るというゲーム。

画面は迷路状で、八ヵ所の?印のうち六ヵ所に子亀がいる。親亀を操作し?印の前にいくと子亀が出てきて親亀の背中に乗るので、そのまま画面四隅のどこかにランダムに現われる家へ運ぶ。ただし八ヵ所中二ヵ所にはスッポンがいるので、すぐ逃げないとやられる。スッポンはこのほか別に画面内に三匹いて親亀を襲ってくるが、タマゴ爆弾を落としてスッポンをシビレさすことができる。タマゴ爆弾は三個使用可能で、なくなれば中央通路の星印を踏むと三個追加される。うまく子亀六匹を救出すると次は二階での同様の場面となり、順に八階までいくと屋上に出て二匹の子亀を助けると全場面終了。一定得点以上で親亀が一匹追加となる。定価六十万円。

ターピン

次に「ストラテージX」だが、これはタンクを操作し障害を避けていき敵の司令基地を撃破するというゲーム。画面は敵司令部へ続く通路の一部分で、タンクを右へどんどん進ませていくと全部で四つの戦闘場面がある。

各場面ごとに敵の攻撃が異なり、トーチカ、ジープ、タンクなどからの砲撃を迎撃するが、途中で燃料がなくなるのでFUELの所に行き燃料補給をせねばならない。また障害として入ると爆発するゾーン、スリップし操縦困難なゾーン、火薬庫、地雷などがある。最後に司令基地を撃破すると次のパターンへ進むが、さらに難しくなる。

定価五十八万円。

ストラテージ　X

加藤鈑金から同社初のレール走行式　〝走行式消防車〟

センターレール式バッテリーカー

加藤鈑金工業（本社大阪、加藤繁一社長）からレール走行式乗物機「走行式消防車」が発売されている。

これは同社としては初めての走行式乗物機で、センターレール方式によるもの。全長十五メートルのレールの上をメロディーに乗って走る。座席の前部分にハンドルが二つ、後部には赤いランプと鐘がついている。ボタン操作によりサイレン音が出る。作動中各種のランプが点灯。メロディーは電子音によるもので、全部で八曲の童謡が流れる。四人乗りだが、大人二人、子ども二人が乗ることができるので、ファミリーで楽しめる。レールはだ円形で、だ円形の最大長さ七・三メートル、幅四・三メートル。乗り場には高さ二メートルのアーチがついている。作動時間は約一分間（切替可能）。なお姉妹機として「ファミリーパス」も同時発売されている。

定価百四十万円。

走行式消防車

ZAXXON

セガ・ザクソン

Invade the enemy base & destroy the giant robot ship

敵惑星基地をアタック！
抜群な立体感と素晴しい色彩で迫る。
新しいスペース・ビデオゲーム

TURBO

SEGA's New Car Racing Game

セガ・ターボ

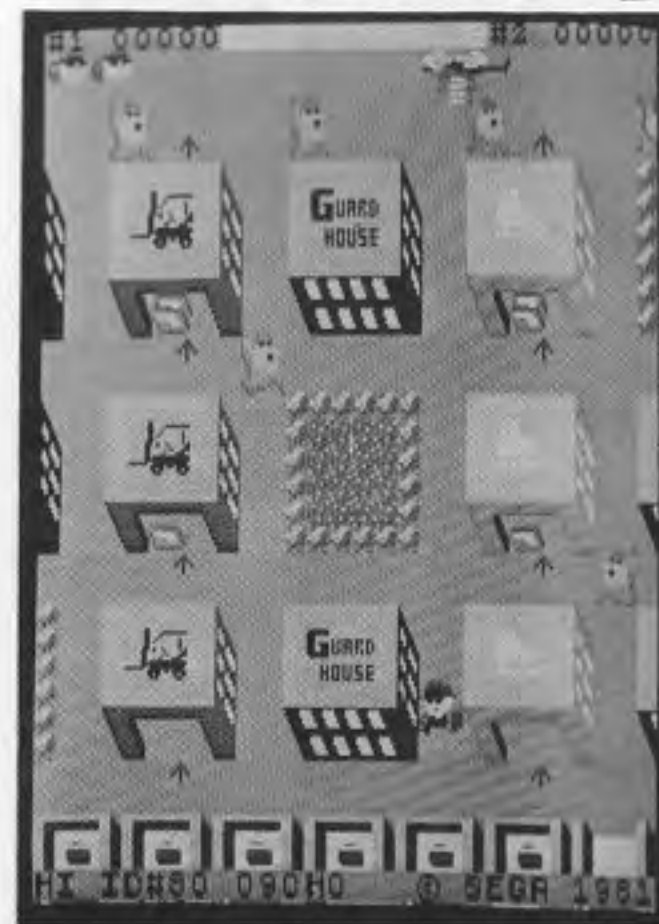
かつてなかった立体走行　市街地を、鉄橋を、海岸を、そしてトンネルを駆け抜ける——壮大なスケールで描いた驚異のF-1レース！

KO PUNCH

SEGA's Dynamic Boxing Game!

セガ・KO・パンチ
タイミングに合わせてKOパンチ!!
ダイナミックなボクシング・ゲーム

005

Thrills & Suspense!
New action video game!

セガ・005
指令！㊙書類カバンを奪取せよ！
スリルとサスペンスの痛快アクションビデオゲーム

NEW GRAND DERBY

Realistic horse racing video game.

セガ・ニューグランド・ダービー
新しい魅力を秘めた本格的な競馬ビデオ・メダルゲーム

SEGA VIDEO POKER

セガ・ビデオ・ポーカー
実際のドロー・ポーカーのスリルを味わえるメダル・ビデオゲーム／ハイ・アンド・ローも楽しめます。

JUNGLE LORD

ジャングル・ロード
ウィリアムズ社製

PHARAOH

ファラオ
ウィリアムズ社製

SEGA®　株式会社セガ・エンタープライゼス

本　　社　東京都大田区羽田1－2－12　電話 03(742)3171(大代表)
関西支店　大阪府豊中市豊南町東2－5－3　電話 06(334)5331(代　表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2－5－15　電話092(522)4715(代　表)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3－80－14　電話011(841)0248(代　表)

エスコ貿易は新しいレジャーシステムを全世界に供給し続けています。

Still the Leader in the World wide Distribution of the Newest in Leisure System

本　　社　〒108 東京都港区三田3-5-16　TELEX J27181
TEL 03(455)6511(大代表)
技 術 部　〒140 東京都品川区東品川1-32-15コーショービル3F
TEL 03 (472) 6405(代表)
大阪営業所　〒556 大阪市浪速区元町2-12-24-106
TEL 06 (647) 4455(代表)
名古屋営業所　〒464 名古屋市千種区今池4-1-11 岩田ビル
TEL 052(732) 2611(代表)

TV機で利益三倍に

米国ウィリアムズ社の81年度決算（9月末）で

米国のウィリアムズ社（本社シカゴ、ミシェル・ストロール社長）では、昨年九月末締の八一年度決算を十二月に発表したが、それによると記録的な好決算となっている。

まず総売上げ高は一億四千九百万ドル（前年八千万ドル）と86％アップし、その結果PF純利益は一千九百七十万ドル（同五百九十万ドル）、一株当たりの利益は三・九五ドル（同一・一七ドル）と三・四倍にもはねあがった。

このうちPFとあるのは八一年度中に同社が、親会社であったXCOR（エックスコア）インターナショナル社から離脱（五月二十九日付）したことにより、離脱以前の株主にもこの決算内容が関連するためのもの。なおこの好決算は、同社TVゲーム機「ディフェンダー」の成功が大きな原因となっているもようだ。

賞金が不渡りに

シカゴで開かれた世界ゲーム大会で

主催のTGI社をアタリ社が提訴

テーブルホッケーのメーカーとして知られるTGI社（本社シアトル、ペパード社長）とTVゲームメーカーのアタリ社（本社カリフォルニア州サニーベイル）が、それぞれのゲーム大会を合わせ、国際版として「ワールド・チャンピオン大会」を進行させたが、その結末は優勝賞金の小切手が不渡りになるなど"悪夢"のようなものになった。

アタリ社はTVゲーム機「センチピード」でワールド・チャンピオンを決めるべく大会を進め（本紙第178号で写真を掲載）、賞金五万ドルを用意していた。一方、例年「トーナメントサッカー」（TGI社のテーブルホッケーの商品名）のチャンピオン大会を催してきていたTGI社も、「トーナメントサッカー」など四種の非TVゲーム大会を企画、総額三十五万ドルを用意するはずであった。しかしTGI社は賞金の資金を、決勝大会参加料やダーツセットなどの販売収入から引き出せると当てにしていた。

TGI社の資金繰りの内容を知らなかったアタリ社では、どちらもゲームの世界チャンピオンを決める大会だからと、両大会の合併に応じた。こうして昨年十月二十九日から十一月一日にかけてシカゴのエキスポセンターで五種類のゲームに関する決勝大会が開かれることになった。賞金は従って四十万ドル（約八千八百万円）となった。だが決勝大会はいざフタを開けてみると、参加者は予想をはるかに下回るものとなり、アタリ社が担当したTVゲーム大会でも予定参加者三千人以上に対し実際の参加者はたった百七十四人だった。

この決勝大会の低調さはそのままTGI社の用意すべき賞金資金を脅かすことになった。TGI社は、一競技十ドルから五競技百五十ドルという大会参加料を当てにしていたのである。しかも会場でのゲームキットなどの販売収入は絶望的となっていた。しかしながら、大会自体は各チャンピオンに賞金が支払われたのである。ただしそれは小切手の形で——。

こうして大会の賞金として手渡された小切手が不渡りになることになった。アタリ社が用意していた資金など一部は通常どおり現金化されたが、それ以外は不渡りになった。この事件は、ゲーム自体に批判的なマスコミの恰好のえじきとなり、各一般紙は"なんというふざけた話か"とゲーム業界に対する攻撃を強めた。しかし、もっと深刻だったのは主催者と参加者だったと言えよう。

アタリ社はTGI社とペパード社長を相手どって訴訟を起し、TGI社も受けてたつ構えを示している。アタリ社は、少なくともTVゲーム大会の優勝者などへの賞金はすべて同社が支払うことにした。一方、TGI社は業界全体に援助を要請し、これにはADMAが乗り出したが結局TGI社には協力しないという結論を下した。こんな馬鹿げたことはない、と業界筋では言われている。

《編集部注》このニュースについては、その芳しくない内容と込み入った経緯のため、本紙ではとりあげないつもりであったが、カタログ情報誌と言うべきか「ポパイ」一月十日号で少なからず誤って報じられているため、あえてとりあげた。

前面操作式

米国エキシディ社がオペレーターに取扱い便利な

最新TV機「マウストラップ」で

米国エキシディ社が、オペレーターにとって便利な"オペレーター・コンビニエンス・パッケージ"を、最新TVゲーム機「マウストラップ」から開始した。

これは機械の取扱いをすべて前面下部で行なえるようにしたもので、すべての機構がフロントドアで引っぱり出せるのが特徴。それぞれのユニット前面には別々のキーがとりつけられている。

電源ユニット、ゲーム回路は左下、コインメックとキャッシュボックスは右下にそれぞれ組み込まれており、取扱いは便利となった。こうした前面下部パネルのほか、スピーカーとランプは前面最上部で、TVモニターは裏面、運搬用キャスター裏面最下部でそれぞれ取扱う。

必要性増す 国際的理解

編集部

本欄は日本の読者にとって知っておいたほうが望ましいと思われる海外の主なニュースや論評をできるだけわかりやすく伝えるのが目的で編集しております。ニュースソース（情報源）は、多くはプレスリリーズによっているほか、ひとつのニュースについて数種類の情報源からくる情報をつき合せ、検討を加える場合が少なくありません。この方法は、現在なしうる最良の方法と思われます。

一方、英文版業界ニュース「オーバーシーズ・リーダーズ・コラム」は海外の読者にとって少なくともこれだけは知っておくことが望ましいと思われる、国内の主なニュースや論評を海外の読者にとって理解しやすいように伝えるのが目的で編集しております。こうした編集姿勢は必ずや理解されると信じています。

すでにAMビジネスが国際化している現在、日本と外国とが相互に理解を深め、相互に評価し合うことがますます必要になってきております。日本側にとって欧米の業界にはまだまだ学ぶ点が多くあるし、海外にとってみれば日本の優れたアイデアなど参考になることが多いと思われます。こうした観点から、本欄を充実させていく方針ですが、ご意見ご批判がございましたら当編集部へどしどしお寄せ下さいますようお願い申し上げます。

ナムコ許諾、ミッドウェー社製

パックマン1周年

新記録樹立を祝うミッドウェー社

ナムコの「パックマン」は、海外では米国のミッドウェー社（イリノイ州フランクリンパーク）に製造許諾されているが、ミッドウェー社製「パックマン」が製造されてちょうど一周年に当たる、昨年十月二十六日にミッドウェー社は"パックマン感謝デー"の催しを繰り広げたことを明らかにした。

これは同機の製造一周年を記念するとともに、すでに製造販売台数が九万台を突破しており、それは同社の製造機種で初めての記録となったばかりでなく、米国のTVゲーム業界でも新記録となったことを記念して、社内行事として開かれたもの。この日は同社二工場の従業員を招いての軽食パーティーが開かれ、マロフスキー社長から従業員ひとりひとりに記念品が配られたが、それには「私はミッドウェー社のパックマン新記録を助けた」という文字が書き込まれていた。

この日、事務所のほうも面白い企画を立てていた。午後二時、本社事務所は五分ほど動きを停止してしまった。驚いたマロフスキー社長がバルコニーに出てみると職員がみんな集っており、そこにパックマンと四人のモンスターのかっこうをした者がいて、マロフスキー社長に記念プレートを進呈したのである。それにはこう書かれてあった。

「マロフスキー氏の卓抜した指導力と、業界史上第一位の『パックマン』を供給したことを祝す——ミッドウェー社の人びと（ピープル）より」

マロフスキー社長は感激し、そのプレートをしっかと胸に抱いたのち、「この記録はあなたがたの協力なしには決して達成できなかった」と語った（上の**写真**はマロフスキー社長（右）とパックマンの記念写真）。

写真はエキシディ社「マウストラップ」、右は前面パネルをそれぞれ開けたもの

ノア・アングリン社長辞任

エキシディ社

米国のエキシディ社（本社カリフォルニア州サニーベイル）のピート・カウフマン会長が十二月十六日、明らかにしたところによると同社の社長だったノア・アングリン氏が辞職した。

アングリン氏の社長辞任は十二月十八日付で行なわれた。同氏の今後の身の振りかたについては未定だが、個人的な目的になるようである。

海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

強まる"G機"指向

ヨーロッパ各地のローカルショーが示す

米国のAMOAエキスポ以後英国のATEまでの二ヵ月半ほどの間、ヨーロッパ各地で"ローカルショー"が開かれたが、今回はフランスでGマシンが税法上公認されることになったり、スペインで風営遊技機の制限が大幅緩和になったりして、その結果ヨーロッパでは沈滞気味のTVゲーム市場に代ってGマシンが市場に進出する傾向を強めているようだ。

フランス・フォーレンエキスポ

G機オンパレード

税法上公認となってG機が主役に

フランスの第十回FORAINEXPOは、十二月八日から四日間、パリ郊外のル・ブールジェ展示会場で開かれたが、ギャンブルマシンが税法上公認されるということがショー直前に決定されたため、Gマシンのオンパレードとなるなど今回は単なる"ローカルショー"とは異なる奇妙なショーとなった。

同ショーは元来ショーマン（興行師）のための催しだったが、大型と小型とりまぜてのAMショーへと変化してきたうえ、ここ数年間とくに硬貨作動式マシンショーとしての性格を強めてきた。そして今回はその上にGマシンショーの性格を強めたことになった。

Gマシンの公認は、しかしながら、税法上の措置でしかなく、完全な公認という意味ではない。フランス国会は財源確保の見地から、Gマシンに年間五千フラン（二十数万円相当）の課税を十一月二十七日付で決定、今年一月一日施行させるとしたのである。同様にアミューズメント（AM）のゲーム機には年間千五百フラン、その他のAM機（ジュークボックス、プールテーブルなど）には年間五百フランの課税を決定したが、AM機への課税は従来からあったもので、さほど問題化していない。従って話題の中心はあくまでもGマシンなのである。税法上Gマシンは公認された。しかしGマシンのオペレーション（Gマシンでとばくをさせること）を禁じた法律は改正される見通しがない。つまりGマシンの製造、販売は認められたが、決して設置運営することはできない——というわけである。これほど奇妙な話はないと言わねばならない。

こうした事情を背景にFORAINEXPOはGマシンのオンパレードとなった。Gマシン公認の途が開けた、というわけである。そしてスロットマシンをはじめポーカーや競馬を内容とするTVGマシンなどさまざまなGマシンが出品された。これらのGマシンの中には日本からのTVGマシン（具体名はここでは伏せておく）も多く出品され、それとともに日本のGマシン業者も訪れたようだ。そして最も大きな話題をふりまいたのはバリーフランス社が初めて同ショーに出展したことである。同社はフランスの最有力ディストリビューターのひとつとされているが、今まで同ショーには出展せず、同ショーとは別にプライベートショーを開いていたほどのいわくつきの業者である。それが今回のショーでは単独で最大の小間を持って、米国バリー社スロットを大々的に展開したのである。品質の高さで優位を誇るバリースロットはバリーフランス社を通じてのみ供給されるわけであり、同社の出展で他のスロットメーカー（とくに英国のフルーツマシンメーカー）は打撃を受けたもようである。

Gマシンの勢いに押された形になった同ショーではあるが、AMのゲーム機、小型乗物機、遊園施設もそこそこに一定のレベルを示している。AMのゲーム機では日本と米国の優秀なTVゲーム機がリードした（このショーでの新発表は特になし）。小型乗物機の出品はごくわずかしかなかったが、いくつかの新製品があった。本来主役になるはずの遊園施設は、ショー全体の四分の一をかろうじて守ったが、内容は先ほどのIAAPAショー以上のものを示さなかった。会場では、「遊園施設の新しいものはドイツで開かれるシャウステラー82で出品される」という、シャウステラー82に期待する声が多く聞かれた。

スペイン・サダ81

風営遊技機が主役

8月の法改正で規制が大幅緩和に

スペインのSADA81は、前年の国内ショーEXPOJUEGO80を引継いだ初の国際ショーとして、昨年十一月二十六日から三日間、マラガのトレモリノス・コンベンションセンターで七十四社の出展社により開かれた。このショーの主催者はインタラリア社であるが、メーカー協会であるFACOMAREが後援しており、結果的にはよくできたショーだったとされている。

今回のSADA81の大きな特徴は、約三ヵ月前に発効した法改正によってそれまで制限されてきたいわば風営遊技機の制限が緩和されたことの影響をモロに受け、風営遊技機のオンパレードになった点である。このことは多少なりとも解説を要することと思われる。この国では政治体制の変更後一九七九年に、ABC分類に基づく区分がスタートした（本紙121号で既報）。それによると、フリッパー、TVゲーム機（AM）などのアーケードゲーム機は「A類」と規定され、制限はほとんどない。勝負ゲームの結果硬貨や景品の払い出されるゲーム機械で、五ペセタまでの硬貨投入で百ペセタまでの払い出しのあるものは「B類」と規定され、いくつかの規制を受けねばならなかった（少なくともB類の機械を一台設置するためにはA類の機械を二台設置しておかねばならないなど）。「C類」というのはB類以上の払い出しをするGマシンとカジノである。こうして昨年八月までやってきたが、法改正により、「B類」の制限が大幅に緩和されたのである。

B類機はA類機と関係なく三台ずつ設置できるようになり、条件も二十五ペセタまでの投入で最高五百ペセタまで払い出してよいことになった。このペイアウト割合いは英国のAWP機（風営遊技機）とほぼ同様とされている。そのためスペインには四十万台もの風営遊技機が設置可能になったと言われている。

一年前の国内ショーEXPOJUEGO80はまさに日本、米国のTVゲーム機をコピーした三流品ばかりのコレクションだったが、八月の法改正で事情は一変し、昨年は風営遊技機のオンパレードになったというわけである。こうしてSADA81はスロットマシン、ビンゴなどの風営遊技機が多数出品されたが、その機械開発メーカーの多くは英国のメーカーとタイアップないし資本提携をしているもようである。スペインでは輸入のさいの関税その他が高くつき国内生産に重点が置かれているが、国外メーカーとの提携は許されている事情があるからだ。

アーケードTVゲーム機は、こうした風営遊技機の影響を受けて押され気味ながらも、いいゲームについてはまだまだ好調のようだ。日本のセガ社製品やユニバーサル、任天堂などの製品も出品され、米国の有力メーカーの品もその勢いを示したとされている。だが会場（二千五百平方㍍）の八〇％を風営遊技機の展示で占められて、TVゲーム機の立場はあまり強いとは言えないのも現実。

オーストリア・インコマット81

重税にあえぐAM

小マーケットの欧州地方ショーの典型

オーストリアのINCOMATは、昨年十一月二十五日から三日間、西ドイツとの国境近くの町ザルツブルグで開かれたが、オーストリアでの非常に厳しいオペレーション条件による業界の沈滞ムードにもかかわらず、そこそこの成果を挙げたようだ。

オペレーション条件は九つの州よりなるオーストリアの、各州が決める内容が少しずつ異なることで一概には言えないが、首都ウィーンのオペレーターは、TVゲーム、フリッパーなどのアーケードものやギャンブルものを問わず設置一台につき毎月一万オーストリアシリング（約十七万円）支払わねばならないことなど、およそ厳しすぎるもの。これは一種の営業ライセンス料と思われるがよくぞこれでもオペレートできるという条件である。しかもその上、INCOMATショー時点で各州ともギャンブルマシンを全面的に禁止する動きが公然化している。アミューズメントだけでも苦しく、ギャンブルはいよいよダメ——という雰囲気で、INCOMATは当然にも沈滞化するはずであった。

それにもかかわらず、なんとかAMとギャンブル機のショーをやりおおせたのは、オーストリアのマーケットが小さくまた小さな展示会だったからとされている。早い話が、AMOAやATE、IMAなどと比べると実に小さなショーでしかないのである。

今回のINCOMATで発表され注目されたのは「ビデオルーレット」とTVゲームつきフリッパーのみ。あとはさまざまなコピーTV機と、風営遊技機だけとされている。「ビデオルーレット」はビコマ社製のGマシンで、ルーレットをゲーム内容とするもの。ただ、ギャンブラーがマイコンで用いるペンを用いて、ブラウン管上に賭け数などを書き込めるようになったもの。つまり賭博に用いるマイコンマシンというわけである。一方TVゲーム機つきフリッパーは、米国ゴットリーブ社が開発したもののアイデア盗用（コピー機）で試作機。以上が最も注目されたものであるから、やっぱりたいしたことはないと言える。

世界的マネープッシャーのメーカー

クロムプトン倒産

1月8日、ロンドンで債権者会議

経営悪化が伝えられていた英国のアルフレッド・クロムプトン社（本社ケント州ラムスゲイト、ジム・クロムプトン社長）が昨年末ついに倒産し、一月八日にロンドンで債権者会議が開かれることになった。

同社はマネープッシャータイプの世界的メーカーとして知られており、日本でも「ペニーフォール」「ダブル・フォールズ」「スピナー・ウィナー」など同社製品はメダルゲーム場でよく使用されている。その高い品質は長年にわたる伝統によるものとされ、きわめて高い評価を受けてきた。しかしTVゲームブームの勢いは強く、その影響を受けて、マネープッシャーを守り続けた同社は次第に経営内容を悪化させ、ついに倒産を余儀なくされた。

海外の論潮

米国のTVゲームブーム

INVASION OF THE VIDEO CREATURES

「ニューズウィーク」
11月16日号から

国際的な米国週刊紙である「ニューズウィーク」の昨年十一月十六日号で、米国のTVゲームブームが四ページにわたって紹介された。題して「ビデオ生物の侵略」、ラングウェイ氏ら六人の記者によるレポート記事で、広く業務用TVゲームから家庭用、LSIゲームまでその勢いと社会的影響について言及する興味深い記事となっている。

ここでは業務用TVゲームに関連するところを中心に部分訳してみたが、それでもかなりの分量となってしまった（カッコ内は本紙による注）。

＊＊＊

飛び跳ねるレーザー光線よりも速く、ビデオインベーダーたちは、テレビジョン以来圧倒的な力で大衆文化を征服してしまった。十年前、コンピューターゲームは弱々しい警笛を鳴らし始めたばかりであったが、今では金額的にも映画やレコードを上回る五十億ドルを生む巨大なものにまでなってしまったのである。

"宇宙戦士"たちは家庭や古いピンボールコーナーで、作戦を立てエイリアンたちをやっつける――こうした光景はブロードウェイ（ニューヨーク）のプレイランドからテキサスの人口七百五十人の町にあるオアシス・ドラッグストアにまで及んでいる。ピンボール・ウィザード（天才的フリッパープレイヤー）やプールシャーク（ビリヤードの名人）と同様、ビデオローグ（TVゲームの名人）の大部分は十代の少年であるが、背広を着た年長者もいるし、わずかだが勝ち気な女の子も楽しそうにプレイしている。

こうしてTVゲームはゆくところ常に勝利に飾られてきたのだが、反面論議の対象ともなってきた。批判者たちの言いぶんは、TVゲームがこずかいの無駄使いをさせ、勉強時間を奪い、暴力を美化し、そして強制的なギャンブルからインベーダーの手首のような軟弱性まであらゆるものを助長している――というものである。ありもしないリバーシティで起ったとされるビリヤード事件を引き合いに出して、ジョージア州スネルビルからボストンまで、アーケードゲームを禁止したり青少年の出入りを制限したりする地方自治体が最近出てきた。これらの条例に対する法的な反撃のひとつは最高裁で審理される予定だ。

支持者たちの言いぶんは、TVゲームは娯楽として役立っているうえに目と手の共同機能を促進し、ドライビング（駆動性）と数学的技能を鋭敏し、しかも技術的なフューチャー・ショックから保護してくれる――というものである。「子どもたちはコンピューターのマスターになりつつある」と言うのは、電子ゲームを設計している、マサチューセッツ州ケンブリッジ在住の天文物理学者ボブ・ドイル氏である。「コンピューターはいつか人間を支配し、人間にとって代わるので恐しい、と考えるのは大人たちの考えである。だが、子どもたちは頭の良いコンピューターといっしょに生きそして遊ぶ方法を学びつつある」

熱心なビデオキット（TVゲーム少年）たちにとってはプレイそのものが人生なのだ。「それは僕自身への挑戦だし、高得点をマークしたとき本当に幸福なんだ」と大喜びしているのは、ニューヨーク市ブロンクス地区から来た十歳の少年、クリス・エドワーズ君である。もっともこの子は、TVゲームに熱中するあまりに母親のハンドバッグから25セント硬貨をつい失敬してしまったほどだという。常連プレイヤーにはTVゲームによる感情的救済を強調する者もいる。イリノイ州リンカーンウッドの十六歳の少年で、中西部TVゲーム大会のチャンピオンであるスチーブ・マーメル君は「歴史の先生に恐りをぶつけないで、僕は『アステロイド』に恐りをぶつける。それは怒りを解消してくれるんだ」と言っている。運動選手以外の生徒たちが自分の実力を見せつけたり、あるいは孤独をいやす機会にもなる、という意見もある。「これが僕の世界だ――評判のよくないことは知っているけどね」と言うのは、十七歳になるジャッキー・ヒューズ君。自称"タイムズスクエアーの放浪者"のかれは、ブロードウェーのアーケードゲーム場で光り輝いている。「自分のことを敗北者と思いはじめたらここへ来て『スペース・インベーダー』で四千点マークすればいい。それで、もう敗者なんかじゃなくなるってわけだ」とヒューズ君は語っている。

アーケードガリード

TVゲームの世界は基本的に三つのグループのゲームに大別される。最近最も人気のあるのはアーケードゲーム場用の硬貨作動式大型キャビネットで、その多くは19㌅画面と非常に特殊な（音響などの）効果（その例として「パックマン」での音響効果は実にユニークだとしている）を備えている。これらの人気ゲームのいくつかは、掌サイズの玩具にも採用されつつある。さらにアーケードのヒット・ゲームの多くは、普通のテレビジョンセットやホーム・コンピューター装置を用いて、百五十ドルから三百ドルまでのアダプターを接続し、一ゲーム二十五ドルから四十ドルまでのカセットでプレイできるように、カセット版にも採用されている。

市場専門家たちは、家庭用のマーケットは未開拓のままの金脈と見ている。過去一年間に（家庭用）TVゲーム装置を購入した家庭は米国では二%から八%へと四倍にも増えた。しかしそれでも米国のテレビジョン所有世帯数七千四百万軒がまだ手つかずのままである。

未来は家庭にあるとはいえ、目下のところ、TVゲーム魂の中心は、カラフルでやかましいアーケードゲーム場にある。つまりアトランタの「ゴールドマイン」のような大きなピンボールコーナーや、ボストンの「テディーベアー」のようなストリップ小屋を改造したような店などである。ニューヨーク・ニュースクールの心理学者ミッチェル・ロビン氏は「アーケードは人をやみつきにさせる。光と音とが重り合って、アーケード内をまるで子宮みたいにしてしまうのだ。どの世代にとっても逃げ場は必要だ。少なくともこの場所では子どもたちはそれなりに技芸わざを学ぶことができる」と語っている。そして、もしこれら一回25セントの教えが結果的に高くついても、それはそうとやかく言われることはない、と強気なのはディック・ソーガン氏だ。ロサンゼルスのUCLAキャンパス近くにあるかれの堂々たるアーケードゲーム場「ウェストワールド」は、土曜の夜ともなると入場客が多過ぎて二十分も待ち時間が出来るほどだからである。「ここで遊ぶ子どもたちは、それこそ外で麻薬を買うお金など残さない子どもばかりですよ」とソーガン氏はつけ加えた。

アーケードゲーム場の入場客の圧倒的多数＝九〇%＝は男性で、十代はこれまた八〇%も占めている、と産業統計の結果が出ている。少女たちの多くはアーケードに近寄らないようだが、その理由はあまり芳しくない評判のためと、ゲーム内容が戦争ものに片寄っているためだ。しかし集まってくる連中そのものは、驚くほどコスモポリタンである。「黒人も白人も、プエルトリコ人も中国人もいるわよ。見にくればわかるわ」というのは「テディーベアー」の常連のひとりで十八歳のマーサ・アブラハムさんだ。「たぶんボストン中で、人種問題でトラブルのないのはここだけじゃないかしら」

プレイヤーは必らずしも若者だけではない。平日の午後「テディーベアー」をのぞいたら、保険の監査員が六人ほど、少し周囲を気にしながら「ポラリス」を囲んでいた。そのひとりが「私たちはみんなカレッジ（大学）は出てるんだ」と言っていたが、どうも才能は年齢とともに低下していくようだった。同店のオーナーであるジョージ・テッセ氏は「書類かばんを持ちスリーピースで身を固めた紳士が入って来て、背たけ一〇五㌢ぐらいの少年の隣にきますとね、少年のほうがクールで、紳士のほうは神経質でそわそわし、しまいには汗をかく仕末なんです」と言う。

スピルバーグ監督も

実際のTVゲーム大会は忍耐と作戦を必要とする。先月（十月）イリノイ州アーリントンハイツの十五歳の少年、スチーブン・ジュラスゼク君は25セント硬貨一枚で連続十六時間三十四分間も休まずに「ディフェンダー」をプレイし続け、一千六百万点近く獲得した。「この少年はコネチカット州ぐらい大きい膀胱を持っているにちがいない」と、アーケード「ワンステップ・ビヨンド」のオーナー、ジェーン・サンダース氏はあきれ顔で語った。サンダース氏は、スチーブン君の母親に電話をかけ、少年の居場所を告げたうえで、好調なようすを伝えた。

ゲーム機にある小さな遊び方説明を見ただけの初心者には一分も続けられたら運のいいほうである。初心者は二十分ぐらい、人のを見ているようにお薦めする。エキスパートの助けももちろんあったほうがいい。ロサンゼルスのTVゲーム名人レイ・ギゲットは十大ゲームのガイド本『勝ちかた』＝二・五ドル＝を書き、この本は一万冊も売れた。またケン・アストン氏は『パックマンをマスターする』を書き終えている。

日本から始まったTVゲームブームは世界中――モスクワにまで――に広がった。映画界の有力者さえも魅入られてしまっている。スチーブン・スピルバーグ監督は、かれと俳優リチャード・ドレイフュスの二人が、七年前映画「ジョーズ」を作っていたころにTVゲームをしはじめていたという。スピルバーグ氏は今では、一台二千ないし四千ドルものアーケードスタイルのゲーム機を八台も自宅に備えているほか、映画製作中のセット近くに六台も置いている。「どの都市や町でも25セント硬貨が次々投入されているのを見ると、これはどうやら、ディスコよりもはるかに大きくまた大きな足どりの決定的成功を収めた、というのがわかる」とかれは言う。そして映画界を皮肉って「自分は入る世界を間違えたみたいだな」と語っている。

TVゲームメーカーのリーダー、アタリ社は一九七二年最初のTVゲーム機「ポン」を発表し、その後3D方式「バトルゾーン」で当りを取り、昨年（八〇年）「アステロイド」で超大ヒットをとばした。昨年一年間の同社の売上げは四億一千五百万ドルに倍増した。今年（八一年）同社は親会社ワーナー・コミュニケーションズ社の経常利益の三分の一をはじき出す見込みだ。二位はバリー社で、その子会社ミッドウェー社は日本で創られた二つのゲーム――今年度最大のヒットとなった「パックマン」と史上最強のヒット「スペースインベーダ」のライセンスを保持している。世界最大のスロットマシンとピンボールのメーカー、バリー社は二百五十に及ぶアーケードゲーム場のオーナーでもある。昨年TV機の売上げは一億三千万ドルへと倍増した。

これらTVゲーム業界の二巨人が硬貨作動機業界の八〇%を占有している。

しかし新たなチャレンジャーも次々登場している。その中には、最近「ドンキーコング」を大ヒットさせた日本の任天堂もある。また、不可避的ながら海賊版も横行しており、このため米国・国際貿易委員会（ITC）は「ギャラクシアン」の無断コピー品二十一種の輸入を禁止した。

海外の論潮　米国のTVゲームブーム

斬新なアイデアが、この気まぐれな業界では特にちやほやされる。というのも、ゲームの寿命は普通六ヵ月から一年ぐらいだからである。「最初はどのゲームもうまくいきそうなのだが、問題はその寿命だ。それを予測するのはむずかしい」とバリー社のロバート・ミューレン会長は語る。同氏は「パックマン」のヒットを疑っていたことを認めている。そして目下バリー社の二百五十名の技術・デザイン陣は「パックマン」のあとがまを必死に研究している。その最良のものは、来夏（八二年夏）封切予定のディズニー映画とタイアップした「トロン」のようである。それには自分自身のコンピューターにはまってしまうコンピュータープログラムが登場する。

どのメーカーも、人をひきつけて離さないカギを望んでいる。「健全な範囲での欲求不満を開発したい」と、「アステロイド」の産みの親である、アタリ社の技術担当副社長ライル・レーンズ氏は語る。「プレイヤーに、残念だったがもう一個25セント硬貨を入れればうまくやれそうだ、と言わせたいのです」こうして稼いだお金は、ひいてはトースターから医療用スキャナーに至る分野にも応用される科学研究の支えにもなっている。TVゲーム産業は、コンピューターの能力を急進展させたマイクロプロセッサの主な顧客であるだけでなく、その研究者はマルチカラー、リアリスチック・キャラクターそして無限の動きのプログラム化に活路を開いてきたのである。

ゲームを生み出すには技術と想像力の両方が必要である。アイデアは「家で夢を見ているときやビールを飲んでいるときに」生まれてくる、とアタリ社のプログラマーで、「アステロイド」誕生に参加したエド・ロッグ氏が言っている。同社は有望なプロジェクトのマスターリストを常備しており、定期的にブレーンストーミングにかける。さえないゲームを何ヵ月も寝かせておき、だれかが新しい音やグラフィックに注目するまで待つこともある。たとえば「センチピード」で追加された超食肉動物がそうである。それからゲームをプログラムに組み、プロトタイプ化させ、生産に入る――この期間は二ヵ月から一年ぐらいである。同社のスタッフの多くは、新ゲームをテストするのが楽しみという人たちである。

参加できるゲームへ

あるゲームが大鉱脈を掘り当てると周囲の者たちも大きな利益にあずかれる。ほとんどのゲーム機はディストリビューターに供給され、そこから売上げ折半の条件でアーケード、サロン、スーパーマーケットのオーナーにリースされる。マシン一台当たりの平均売上げ額は場所にもよるが週あたり二百ないし八百ドルである。

玩具メーカーとその小売業者たちも、ここぞとばかり参入してきている。「アステロイド」と「スペース・インベーダー」のカートリッジや「パックマン」の掌サイズゲームは、店に着いたとたんに売り切れるほどだ。コレコ・インダストリーズ社は明年（八二年）一月に五十ドルのテーブル型「パックマン」を発売すると約束した。多くの店にとって最大の問題はクリスマス・シーズンにどうやって必要なだけのゲーム玩具を手に入れるかどうかということである。

今後最も儲かるTVゲーム市場は家庭であろう。テレビジョンに接続して用いるゲーム装置は、十年前から出回ってはいたけれど、アーケードのそれに比べて往々にして退屈なものであった。最近では技術の進歩、アタリ社とマッテル社間の競争の結果、家庭用もずっと面白くなってきた。家庭用はアーケードに比べて複雑さの点では及ばないけれど、アーケードゲームが人間をマシンと闘わせるのに対し、家庭で顔を突き合わせて楽しめるという、別の強みがある。

家庭用TVゲームの先駆者であるアタリ社は、いぜんとして市場占有率八〇%を誇り、さらに「パックマン」をはじめ強力なアーケードゲームの大部分を家庭用ゲーム化する作業を進めている。七七年に家庭用から撤退したバリー社は再び復帰すべく緊急発進しつつある。

テレビジョンそのものと同様、TVゲームは感情的な非難を受けてきた。子どもがTVゲームに熱中することからくるさまざまな論議がある反面、障害のある児童のリハビリテーションに役立ったり教育的効果が改めて評価されている。米国・陸軍までもがTVゲームによるシミュレーション訓練を真剣に考えていること――これらはすべてTVゲームが確実に存在することからきている。

もしTVゲームが常識化してしまえば、「パックマン」マニアは他のものに目を転じるかも知れない。一般化しすぎがディスコをすたれさせた原因であり、非エレクトロニック・ピンボールも結局のところ新技術に道を譲ったのである。ピンボールよりもTVゲームのほうが、たぶんしぶとく戦い抜くことであろう。「テレビの前に座って何もしないで見ているといった受動的な娯楽からわれわれは離れつつある」と、「ポン」を開発しTVゲームブームに火をつけた、アタリ社の創設者ノーラン・ブッシュネル氏は予見している。「われわれは、スクリーンが迫ってきていや応なしに参加したくなるような活動的な娯楽に目を向けつつある」とかれは述べる。

もしもTVゲームセンターがそのアウトロー的な魅力を失うなら、もっとスマートでしゃれたゲームが、居間からわれわれに目くばせして、プレイするよう誘いかけることになろう。すでにゲームメーカーたちは、すべての家庭をアーケード化できる、ケーブル／電話による中継を夢見ているのである。

第63回IAAPAショーから

着実な展開望む

楽しめる遊園地づくりの原点

第63回IAAPAショー会場のようす（写真は明昌特殊産業提供）

十一月十九日から三日間、米国ミズーリー州カンザスシティにあるバートルホールで開かれた第六十三回ＩＡＡＰＡショーの出展社は三百九十三社（前年四百二十社）、入場に要した登録者数は六千七百八十一人（同八千三百二十七人）と昨年を下回る数字となった。

とくに会場を南部のニューオーリンズから中西部のカンザスシティに移したため、概して寒かったこともあって、登録入場数が前年に比べ千五百人ほども減少したことは関係者に少なからぬショックを与えたようである。

しかし国際的な遊園地展としては恒例のものだけに着実に成果を挙げつつあり、国際交流の場として不動のものとなっているのも事実だ。登録入場数のうち五百二人（同六百八十四人）は米国以外からのもの、またＩＡＰＡの国際メンバーは五百二人中三百三十八人もあったと報告されている。しかもＩＡＰＡでは、今年一月西ドイツで開かれるシャウステラー82にも積極的協力を決めて、このＩＡＡＰＡショーでもそれをキャンペーンした。

展示内容は遊園地で用いられる機械、設備のほかありとあらゆるものであり、とても簡単に言い表わせるものではないが、主役は大型遊園機械である点は疑いがない。これまで宙返りコースターやパイラット（海賊船）やさまざまな新商品を発表し、流行を先導してきた点は否定できないのである。しかし今回のショーでは、そうした意味での収穫はほとんどゼロだった、という人が多い。このことは、今までの急速な開発競走に終止符がうたれ、楽しめる遊園地づくりという原点からじっくりと再考する時期に入ったことを意味しているようにも受けとれる。本来、遊園地の機械や設備がめまぐるしく変更されるものでない、という当然の論理をベースに、そのうえでもっと楽めるものを考えよう、と言う声がけっこう多いのである。

同ショーには日本から明昌特殊産業㈱（本社大阪、岡本昌明社長）が昨年に続き単独出展し、さきほどのＡＭショー出品物のほとんどを出品。とくにガンゲーム機「ガンアラモ」を前面に押出した。すでに大型遊園施設については東南アジアはもちろん最近では欧米、中南米でも知名度が高くなっており、国際市場への展開がいよいよ本格化する兆しとなった。

同社では、米国のクリエイティブ・アトラクション社が同ショーで初めて完成品を発表した映像システム「ダイノラマ360」を、すでに計画段階から日本への導入を進めており、同装置完成で日本への導入の見通しは確実となった。この装置は直径一八・三㍍の円形ドーム（ビニール製＝空気を送ってふくらませる）の中央にある特殊映写装置で、ドーム内部のほとんど全部へ映写するもの。ひとつの映写で三六〇度カバーするのが特徴で、しかもテントか風船のようなものなので簡単に移動できるメリットがある。

さて世界的な大型機メーカーである西独フス社と米国アロー／フス社の連合は、結局「サスペンディッド・ローラーコースター」までで新製品の発表をとめた。むしろフス社製品が従来の代理店ルートでなくアロー／フス社経由になったことがこの一年間で米国では問題化している。その他インタミン社などリーディングメーカーは押しなべて平凡な出品内容となった。少しばかり話題をふりまいたのはイタリアのザンペリア社「コロンバス」で、これは小型パイラットとも言うもの。小型で移動もできるなどメリットはあるが、作りがちゃちとの評判だ。一方アニマルロボットものは今回一段と内容を充実させた。

明昌の出展小間のようす。係員が着ているハッピが思わぬ人気を呼んだ（左端は坂本常務）

写真上はザンペリア社の小間のようす。下はクリエイティブ・エンジニアリング社の歌うゴリラと木のアニメーション

オペレーターのための電気の広場

ABCからマイコンまで

連載第6回

通信手段としての電気

前回まで六回にわたる連載のなかで、電気の基礎知識とその電気がどんなところに使われているのかについて述べてきた。そこで、今回からはその知識を土台として、もっとくわしくエレクトロニクスの世界を見て行くことにしよう。

電気による通信の開始 通信技術で電気も発達

電気と磁気の間にある関係が明らかになったのは、19世紀の初頭のことである。この関係はまず通信の手段の中に活用されるようになった。そして人々の生活に直接役立つようになったのである。

それまでは、遠くに離れている人に意思（メッセージ）を伝えるために使われていたのは、大声で叫ぶことか手紙を運んでもらうことくらいであった。大声は瞬時に言葉を伝えられるが、声の届く範囲はせいぜい目に見える範囲くらいだ。これに対して、手紙の方は運び手さえいれば地球の裏側までも届くが、今すぐには伝わらない。

電気を使った通信で初めて、この両方の欠点が克服されたわけだ。すなわち、見通しのきかないような遠いところへ瞬時のうちにメッセージを伝えられるようになったのである。

電気による通信のなかで、歴史上もっとも有名なのは、たぶんモールス信号を使った有線電信だろう。だが、一番最初の電信機は実はこのモールス電信機ではなかった。最初の電信機は五針式電信機と呼ばれるもので、五つの磁針（磁石の針）を使ったものだった。

最初は「五針式」から 五つの磁針で文字指定

この五針式電信機は、一八二〇年にデンマークのエルステッドによって発表された電流の磁気作用の原理を応用したものだ。電線に電流を流すと、そのまわりに磁界ができることはすでに述べたが、この作用のことを電流の磁気作用といい、これを最初に発見したのがエルステッドなのだ。彼が電気の研究をしていたときに、ふとしたひょうしに実験装置の近くに置いてあった磁石の針が動くことに気づいた。そこでいろいろ実験を重ねて行くうちに、電流のまわりに実は磁界ができていてそれが磁針を動かしているのだということがわかったのだ。

この原理を利用したのが五針式電信機と呼ばれる最初の電信機である。これは図1のようなもので、磁針と平行に置いてある電線に電流を流すと磁針が左右に振れることを利用したものだ。五針式電信機では、五つの磁針のうちのどれか二つの磁針を左右に動かす。この動いた磁針の指す方向が交差したところにある文字が相手が伝えようとする文字なのだ。たとえば図1の例だと「R」である。この磁針を動かすために、五本の電線のうちの2本に電流を流すわけだ。ただ、この電信機の欠点は信号を送る側と受ける側の間に少なくとも五本の電線が必要となることだ。

スイッチ
5線ケーブル
A B D E F G H I K L M N O P R S T V W Y

図1 五針式電信機の構造

一本の電線で伝えられる「モールス電信機」

これを改良したのがモールスの電信機である。モールスの電信機では電線は一本で済む。電流の帰り道は大地（地面）が電線の代わりになっているためだ。

モールスは電磁石の働きを電信に取り入れた（図2）。つまり、電磁石に電流を流したときにだけ磁化されて、鉄片がくっつくので、たとえばスイッチを入れたり切ったりする人が見えなくても、スイッチを入れたか切ったかがわかるわけだ。このスイッチの動かし方にそれぞれ意味を持たせておけば、目に見えない遠くの人からのメッセージを理解できることになる。

電鍵 バネ 鉄片 電池 受信信号

図2 モールス電信機の構造

そこで、モールスはスイッチの入れ方をまず二通りに分けた。短く「トン」とスイッチを入れるのと長く「ツー」といれるのとだ。この「トン」と「ツー」の組み合わせでアルファベットのそれぞれの文字を表現しようというのである。たとえば、「トン・ツー・トン・トン」は「L」という文字を表している。

このモールスの電信機は、途中で電流が減衰するのを防ぐためにリレーで中継できるなどの利点もあって、後に有線の通信の花形となっていった。

ただ、こうした電信機は送信（信号を送る）側も受信（信号を受ける）側もそれぞれ信号の意味を知っていなければならず、一般の人々の通信には不向きだった。そこで普通の人が話している音声をそのまま電気の信号に替えて通信できないかという要求から作られたのが電話機である。

さらに声を送る時代へ ベルが開発した電話機

アメリカのベルが最初にこの電話機を作り、その便利さのために広く世界中に広がることになった。電話機の原理もすでに述べてきた電気の法則を使っている。すなわち電磁誘導と電流の磁気作用の二つだ。

まず図3を見ていただきたい。これが電話機の基本的な構造だ。人が送話器に向かって話すと、その音声が空気の振動となって振動板を振動させる。この振動が鉄板を動かし、コイルの磁界が変化する。この音声に応じた磁界の変化が、電磁誘導の作用で電流の変化になるわけだ。

一方、受話器の側では、送話器で発生した電流の変化がコイルの磁界の変化を引き起こし、送話器の前で話した音声の変化に応じて鉄板を振動させるわけだ。ここには電流の磁気作用が働いている。この鉄板の振動が振動板に伝わって、もとの音と同じ音が受話器から聞こえる。

参考のために、現在の電話機の構造を図4に示す。受話器の構造はほとんど変わらないが送話器が少し違っている。ここでは電磁誘導の代わりに炭素粒の抵抗の変化で電流を変化させているのだ。つまり、振動板が動くと炭素粒を押しつけたりはなしたりして抵抗が変わることを利用している。

今ではこうした電話による通信が有線通信の中心となっており、そのための電話線は世界中至るところにはりめぐらされている。

受話器 振動板 送話器 コイル コイル 電池

図3 ベルの電話機の構造

受話器 送話器 電流 振動板 コイル 振動板

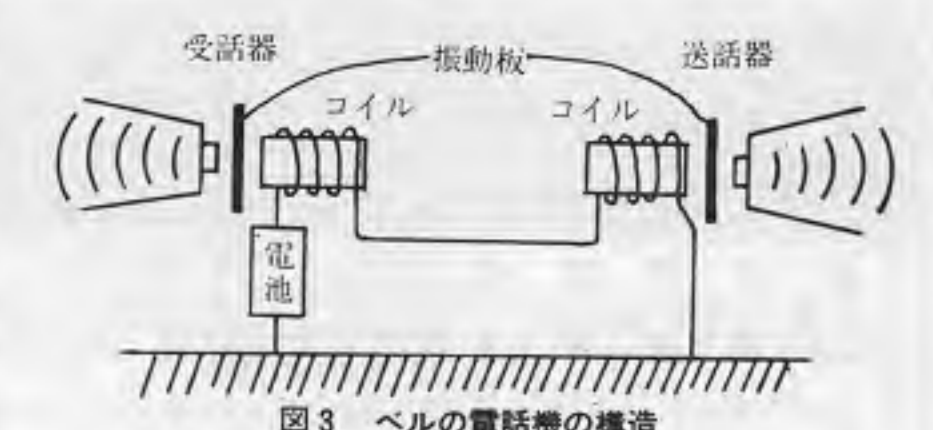
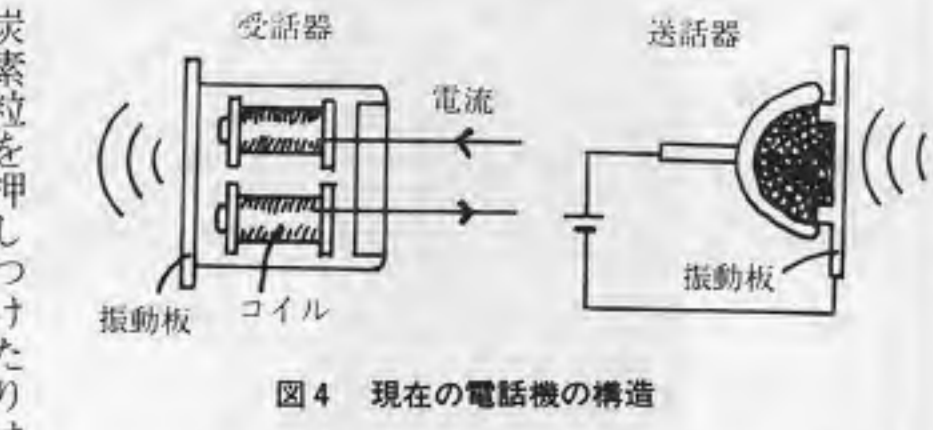
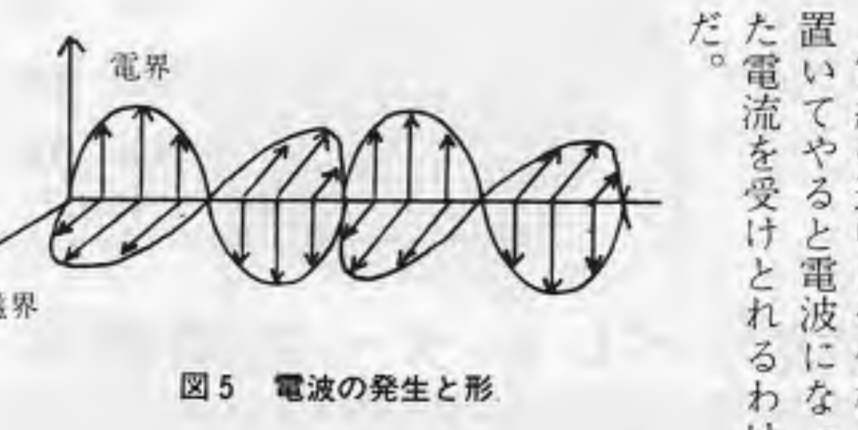
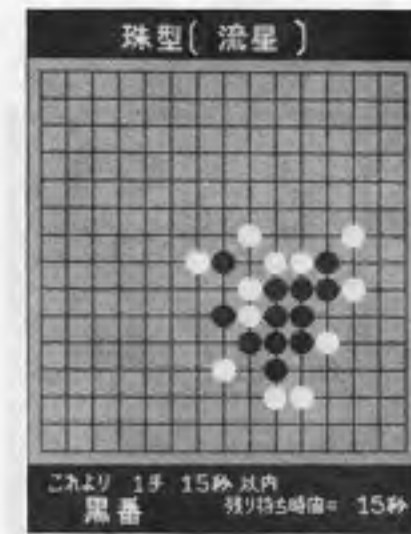



図4 現在の電話機の構造

電波の登場で次は無線 空気中を伝わる〝電波〟

ところが人間というものは、よりよいものを求めてやまない。有線通信というのはどうしても電線が必要で、船や飛行機などのように移動するものの中では使うことができない。そのため当然のことのように、電線を使わなくても通信できる方法はないものかと研究し始めたものである。

そしてまず、光と電気の関係に興味を持って研究を続けていたマックスウエルが、一八七三年に電波というものの存在を理論的に予言した。すなわち、彼は電気が波のように空気中を伝わるはずだと考えたのである。そして、一八八八年になって、ドイツのヘルツによってこの電波の存在が確かめられた。

では電波とはいったいどのようなものなのだろうか。まず電波の発生の仕方を考えてみよう。平行な二本の電線（導体）の間に電圧をかけると図5のように電気力線が発生して電界ができる。この電気力線は電流の流れと同じようなものなので、電気力線のまわりにはこれと直角の方向に円形の磁力線が発生し磁界が作られる。

この二つの導体の間に、今度はプラスとマイナスが交互に入れ替わる交流電圧をかけてみる。すると電圧の極性が逆になったときに、それまでできていた電界と磁界のペアが外側に追い出される。これをくり返すと、図5のような形の電界と磁界の波が空気中を伝わっていくのである。この電界と磁界のペアを電波と呼ぶ。

こうして発生した電波はどのようにしてつかまえることができるのだろうか。電波のあるところに、地面とつながった導体を置くだけでよい。そうすると電波の電界を作っている電気力線は、空気中よりも導体の方が通りやすいので、導体の中に飛びこんでくる。そして電気力線は電流となって地面に流れ込むようになる。

実際にはこの導体がアンテナと呼ばれるもので、アンテナと地面とをつなぐ電線の途中に受信機を置いてやると電波になった電流を受けとれるわけだ。

押し出された電気力線と磁力線
磁力線
電気力線

図5 電波の発生と形

謹告

時下益々ご清栄のこととお慶び申し上げます。また、日頃は当社製品をお引立て賜り、厚くお礼申し上げます。

さて、JAMMA「共同宣言」および「声明」を引用するまでもなく、私どもは業界の良識ある大多数各位同様、創造に対する真摯な努力、およびより高い商道徳による業界の尊厳維持を希求する真剣な気持ちを有しているものであります。然るに、一部の盗作、模造等、海賊行為を行う人々のために、純粋なAM業界人は多大な迷惑を蒙っており、このまま手をこまねいてはいられない状態になっているのが現状であります。

当社のヒット商品「ゴールデンポーカー」に就きましても、偽物、模倣品、類似品が数多く出回り業界の秩序を乱すとともに当社の諸権利を侵し、少なからぬ損害を受けています。また、新製品「ミニボーイ」は、昨年暮発売を開始したばかりのゲーム機械でありますが、もうコピー製品が出現したとの情報を入手し、大いに驚き全くあきれている次第であります。コピー品を製造、販売することおよびこれらの機械を使用して営業することは法律に違反するものであります。

最近、当社の許諾証と称するものを貼布した機械が散見されますが、当社は許諾証の発行は過去、現在一切いたして居りません。また、将来も発行する考えは持っておりません。中には、許諾証ないし罰則金を当社に対し支払っているなどと、まことしやかに偽りを申し立てる者も居りますが、かかる行為はもとより私どもの預り知らぬものであり、私どもの利益を侵害する極めて悪質な行為と申すほかありません。

以上、違法行為、侵害行為などありました場合は、直ちに法的手段をもって断固たる処置をとることをご留意願います。何卒、皆様のご理解とご協力を賜りますようお願い申し上げます。

昭和57年1月

製造元　有限会社 ボナンザエンタープライゼズ
横浜市中区本町1丁目7番地、東ビル3F

好評発売中！

DECO CASSETTE SYSTEM
新時代のTVゲーム

トレジャーアイランド
海に沈んでゆく宝島に、冒険者がたどりつき、モンスターの襲撃をかわしながら、頂上に到達するゲームです。新方式、X字レバーの操作によるニュータイプのゲームです。

LUCKY POKER 新発売

★ラッキーポーカー★

ファイブポーカーとセブンポーカーの2種類が楽しめる本場ラスベガスのムードいっぱいのゲームです。

Explorer エクスプローラ 近日発売予定

宇宙空間に浮かぶ要塞の中を超スピードで突き進み、敵宇宙船を撃破する立体感溢れるゲームです。

豊かさを演出する、電子技術の――
DECO データイースト株式会社

本　社：〒171 東京都豊島区南池袋3－9－5　電話(03)988-2571(代)
名古屋営業所：〒464 名古屋市千種区春岡通り6－28　電話(052)762-5222
福岡営業所：〒816 福岡市博多区東光寺町1－2－2前田ビル　電話(092)474-0120
DATAEAST INC　SANTACLARA CA95050 U.S.A.
株式会社デコ・札幌　〒064 札幌市中央区南二十一条西十二丁目879-15　☎(011)562-2451(代)

PRO・BILLIARDS

プロビリヤード

男はプロフェッショナルなゲームに酔いしれる

ゆらめく紫煙、はじける玉音
男のゲームがやって来た
スピード感あふれるボールの動き
5つのハイ・テクニックで
アダルトなイメージを再現
1台で3種類のゲームにチャレンジ
ビリヤードのプロをめざす本格派マシーン

スヌーカー

世界選手権の規定をビデオゲームにそのまま再現！高度なテクニックが要求される英国式のポケットビリヤード。

ストレート・プール

仲間同士で、またコンピューターを対戦相手に……気軽に楽しめるハスラー気分！もちろん押玉・引玉・ひねりの技も自由自在。

ナイン・ボール

チャンピオンレベルのハイブローなゲーム！一流ハスラーの妙技が画面に展開、手に汗を握るスリルの連続。

FANTASY ファンタジー

シェリーを救え!! バルーン・チェイサー

美女がさらわれた！メルヘンの世界をさまよいながら追いかけるトム。豊かな音楽と手に汗を握る場面展開。頭脳とテクニックを駆使して、ハッピーエンドのゴールをめざす、追跡ゲームの決定版。

▼95-1774(14TV)
▼95-2087(20TV)

〒530 大阪市北区西天満6丁目1番2号 千代田ビル別館5階
TEL.(06)365-6631(代) TELEX.5236785 SNKCO J
SNKサービス　☎(0729)65－0533
東京支店　☎(03)866－6175
仙台営業所　☎(0222)75－6071～3
福岡営業所　☎(092)471－8612～3
むつ営業所　☎(01752)2－7780

謹　告

創業10周年の新春を迎え、各位様の御愛顧を深く感謝申し上げると共に、本年もよろしくお引き立ての程お願い申し上げます。

★お客様より多大の好評をいただいて居ります、弊社の製品「ゴールデン・ポーカー」のモデルチェンジ品

"De-Luxe GOLDEN POKER"

を創業10周年記念と、併せて新社屋落成間近（3月竣工4月移転）を記念し、謝恩の意をこめまして、特価販売を1月15日より4月15日の3ヶ月に亘り実施いたします。お買得のこの機会をご利用下さい。尚、ご注文は従来通り弊社の代理店横浜のステファノ商会、若しくは大阪のミクマ産業を通じてお願いいたします。

★「ゴールデン・ポーカー」の偽物、模倣品、類似品が数多く出廻り、業界の秩序を乱すと共に、弊社の諸権利を侵し、少なからぬ損害を受けています。

コピー品を製造、販売すること、及びこれらの機械を使用して営業することは法的に違反であります。

★最近弊社の許諾証と称するものを貼布した機械が散見されますが、弊社は許諾証の発行は一切いたして居りません。

★以上、侵害行為など有りました場合には、直ちに法的手段をもって断固たる処置をとることを御留意願います。

昭和57年1月

有限会社　ボナンザエンタープライゼズ
代表取締役　柏木義昭
横浜市中区本町1丁目7番東ビル内

MINI-BOY
MODEL: CP-5000/MB

GOLDEN POKER De-Luxe
MODEL: CP-5000/BT-DL

ボナンザ ボックス

MABO-1500/2

アーダック紙幣識別機MODEL:CAT JN-1500 と紙幣収納器(NOTE STACKER)を内蔵し、複数のゲーム機と連携出来ます。各ゲーム機は、紙幣(￥1000札&￥500札）が使えます。

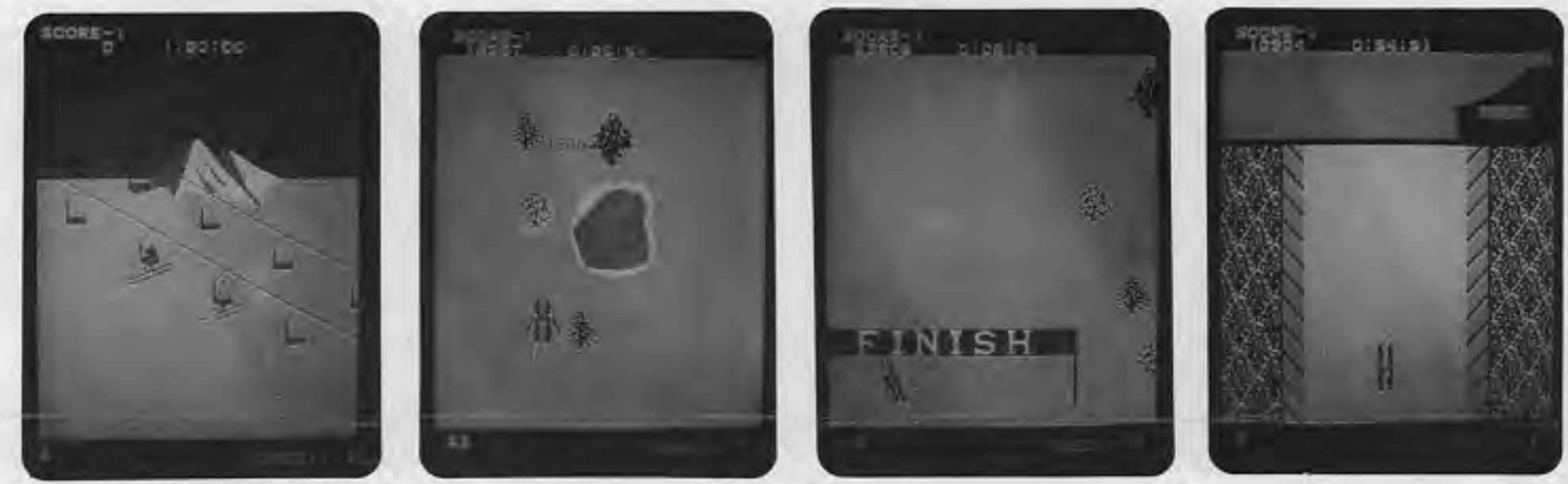
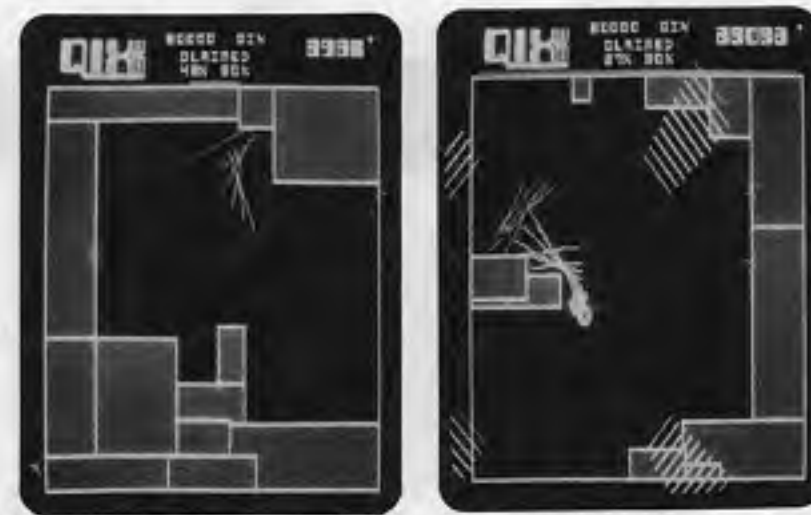
5台用 MODEL:MABO-1500/5もあります。

アーダック BILL ACCEPTOR

MODEL: CAT JN-1500

NOTE STACKER
（紙幣収納器）

BONANZA ENTERPRISES, LTD.®
ボナンザ　エンタープライゼズ　リミテッド
横浜市中区本町1－7　東ビルディング　TEL(045)212-1890

以上のメダル機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Towards Opening In March '83

Construction Of "Tokyo Disneyland" Being Sped Up

Construction of the "Tokyo Disneyland" – the only Disney amusement park facilities outside of the U.S. – is making steady headway and aims to open in March 1983. This project is being undertaken by a company invested in by Oriental Land Co. of Tokyo, Mitsui Real Estate Development Co. and Keisei Electric Railway Co. of Tokyo. The final agreement was reached on April 30, 1979, beween Walt Disney Productions, U.S.A. and the company, and construction was launched on December 3, 1980.

Recently, 15 major Japanese enterprises have been designated as official sponsors undertaking construction of amusement park facilities – these include Matsushita Electric Industrial Co. and Fuji Photo Film Co. As a result, construction has been sped up.

Tokyo Disneyland will become the first such amusement park outside of the U.S. Moreover, the amusement park segment will be significant and should attract much attention, since it will have an area of 46 ha – bigger than that of Disnelyland of California and also that of Magic Kingdom of Florida. It will be located along the beach in Urayasu City, Chiba Prefecture – close to Tokyo. Thus, it is expected that about 10 million people will come not merely from the Metropolitan zone but also from the rest of Japan.

A Bird's-Eye View of "Tokyo Disneyland"

The park will consist of 5 theme segments centering around "Cinderella Castle": • "World Bazaar" – the main streets full of international atmosphere • "Adventure Land" – land of tropical adventure and romance • "Western Land" – reproducing the age of pioneers in the West • "Fantasy Land" – full of Disneylike dreams and fantasy in the world of fairy tales • "Tomorrow Land" challenging the cosmos and science. In the streets of the "World Bazaar" visitors can enjoy differing types of food and shopping. "Pinocchio" land is another unique feature of Tokyo Disneyland that offers the amusing world of "Pinocchio" fairy tales. "Meet the World" shows a historical perspective of Japan's relations with the world. The "Japan 200 Theater" should also draw wide attention.

Amusment Only Trade Show

– NAO Amusement Expo '82 Approaching –

On December 21, 1981, the Nihon Amusement Machine Operator's Association (NAO) held a meeting in Shinjuku, Tokyo, to explain the format for the NAO Amusement Expo 1982.

According to the presentation, the NAO Amusement Expo 1982 will be held from March 1 (noon – 7:00 p.m.) till March 2 (10:00 a.m. – 5:00 p.m.) at the Hotel Pacific, Shinagawa, Tokyo. This expo is the first such event sponsored by NAO. It is held for NAO members while AM manufacturers will be asked to cooperate, thereby stressing the relationship between manufacturers and operators. Two persons per one member company can be admitted to the assembly hall free of charge (500 yen per one additional person). All other members must pay 1,000 yen – there will be discount service tickets available at half price though.

Both Japanese and foreign amusement machines will be exhibited and will include a wide variety of models. The sponsor, however, is assuming a resolute attitude towards gambling machines and their exhibition has been prohibited. Those who want to exhibit their products must apply between December 21, 1981 and January 10, 1982 and already, 10 odd companies have been accepted. The entire exhibition area is said to be approx. 3,240 sq. m. Hiroshi Uchida, chairman of NAO and show chairman of the NAO Amusement Expo '82, expressed the hope that the coming event can be successfully carried out, and held permanently as the "Spring AM Show".

Incidentally, on March 1 (from about 1:00 p.m. till the evening), the first annual general membership meeting will be held on the same floor.

Further information about this exposition may be obtained by contacting the NAO Office, Yasuda Bldg., 8-3, Shibuya 1-chome, Shibuya-ku, Tokyo. Phone: (03) 407-8711

New 500 Yen Coin Distributed In April

On Oct. 14, 1981, the first new 500 yen coin was minted at the Ministry of Finance's Mint Bureau. The new 500 yen coin will be distributed in April this year. On the initial minting at 11:25 a.m., Michio Watanabe, Minister of Finance, attended the customary "Great Coin Test". Serving as the executor, the minister cut the white & red tape in front of a stamping machine in the bureau's No. 1 mint and pressed the start button. A commemorative coin was presented and it was evaluted as a "good coin". After that about 20 coin stamping machines were put into operation simultaneously, thus beginning the minting of the new 500 yen coins.

This is the first new coin in the last 25 years and it is 26.5 mm in diameter, 1.8 mm thick and weights 7.2 g. The surface bears a paulownia pattern, while the back side bears a bamboo pattern above and below, with wild oranges on the right and left. The circumference is rimmed with a hallmark.

According to the current plan, about 100 million coins will be minted by March and distributed in April through banks and other distribution centers.

The coin-operated game industry is paying close attention to the distribution of the new 500 yen coin.

Editor: *Masumi Akagi*
Publisher: **Amusement Press, Inc.**
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

ゲーム進行中

3個の♡が青色の時に食べると、ドットの点数が、順に×2、×3、×5、になります。

EXTRA

画面に出てくるE.X.T.R.A.の文字を黄色の時に食べると、レディバグが一匹増えます。

SPECIAL

画面に出てくるS.P.E.C.I.A.L.の文字を赤色の時に食べると、もう一ゲームできます。

95-2158

●基板セット販売開始!

※各機種共テーブルタイプとアップライトタイプがあります。※Each machine has a table type and an upright type.

UNIVERSAL

ユニバーサル販売株式会社
株式会社ユニバーサル

本社 〒103 東京都中央区日本橋堀留町1-7-7 ☎(03) 661-0330代
工場 〒323 栃木県小山市荒井561(第3工場団地)

札幌営業所 ☎(011)841-8934代
新潟営業所 ☎(0252)71-6006代
北関東営業所 ☎(0285)25-5521代
大宮営業所 ☎(0486)44-0946代
静岡営業所 ☎(0542)83-6781代
豊橋営業所 ☎(0532)46-6103代
名古屋支社 ☎(052)461-2341代
大阪支社 ☎(06) 304-3955代
小豆島営業所 ☎(08796)2-5368代
山口営業所 ☎(0834)32-0011代
九州支社 ☎(092)471-6188代
沖縄営業所 ☎(09889)7-6655代

EXPORT DIVISION
UNIVERSAL SALES CO., LTD.
1-7-7, Nihonbashi Horidome-cho, Chuo-ku, Tokyo 103, Japan
Phone : 03-661-1447, 6004 Cable : UNIMANIFACT
Telex : J27348 (UNICO)

UNIVERSAL U.S.A. INC.
3250, Victor Street, Santa Clara, California 95050, U.S.A.
Phone : 408-727-4591 ~ 5 Telex : 172247 (UNI USA SNTA)

TAIWAN FACTORY
A4-43, K. E. P. Z. Kaohsiung, Taiwan